4
98
GameStar

Die ganze Welt der PC-Spiele

SFr 7,90 S 59.- Lit 11.000

GameStar

B 44187

Nur 7,90 DM

+CD mit 3 exklusiven Top-Demos

Neue Kampagnen, Editoren, Tools zu

Age of Empires

Battlezone

Command & Conquer plus 3D-Action
Megatest, 6-Level-Demo, Profi-Tips

Ultima 9

Vor-Ort-Bericht: Origins Mega-Rollenspiel
mit komplett neuer Engine und Story

Win 98 für Spieler

So geht's: Schon jetzt Windows-98-Luft schnuppern
Das bringt Microsofts neuer Hype für PC-Spiele

Special: Age of Empires
Exklusiv: StarCraft original cutscene

GameStar 4/98
3 exklusive Top-Demos
Rising Lands
Panzer Commander
Stratosphere
Weitere Demos: Battlezone, Dark Omen, Uprising (3Dfx), Descent Freespace, Earth Siege 3, Grand Prix 500cc, Addiction Pinball, Deadlock 2, Robo Rumble, Sparkler (3Dfx), Seven Years War, Adrenix, Sanitarium.
Videos: Komplette StarCraft-Zwischensequenz, Forsaken, Incoming, Mysteries of the Sith
Aktualisierte Treiber: Elsa Victory 3DX, Miro Crystal VRX, Orchid Righteous 3D, STB Velocity 128, Diamond Monster Sound
Patches: Tomb Raider 2, FIFA 98, Hellfire, Panzer General 3D, Battlespire, Air Warrior 3, F-16 Fighting Falcon, Joint Strike Fighter, Pax Imperia, Seven Kingdoms u.v.a.
Special: Age of Empires: Szenarien und Tools, neue Einheiten für Dark Reign und Total Annihilation
Plus: T-Online Software, u.v.a.

Exklusiv

Demos: Panzer Commander
Rising Lands · Stratosphere
Plus: Age of Empires Special
StarCraft - Zwischensequenz

Weitere Demos: **Battlezone · Dark Omen · Uprising**
Descent Freespace, Earth Siege 3, Grand Prix 500cc, Addiction Pinball, Deadlock 2, Robo Rumble, Sparkler (3Dfx), Seven Years War, Adrenix, Sanitarium
Videos: Forsaken, Incoming, Mysteries of the Sith **Patches:** Tomb Raider 2, FIFA 98 u.v.a.



Test: Voodoo 2 ⋆ Mysteries of the Sith: Test und Lösung ⋆ Über 300 Tips

GameStart!

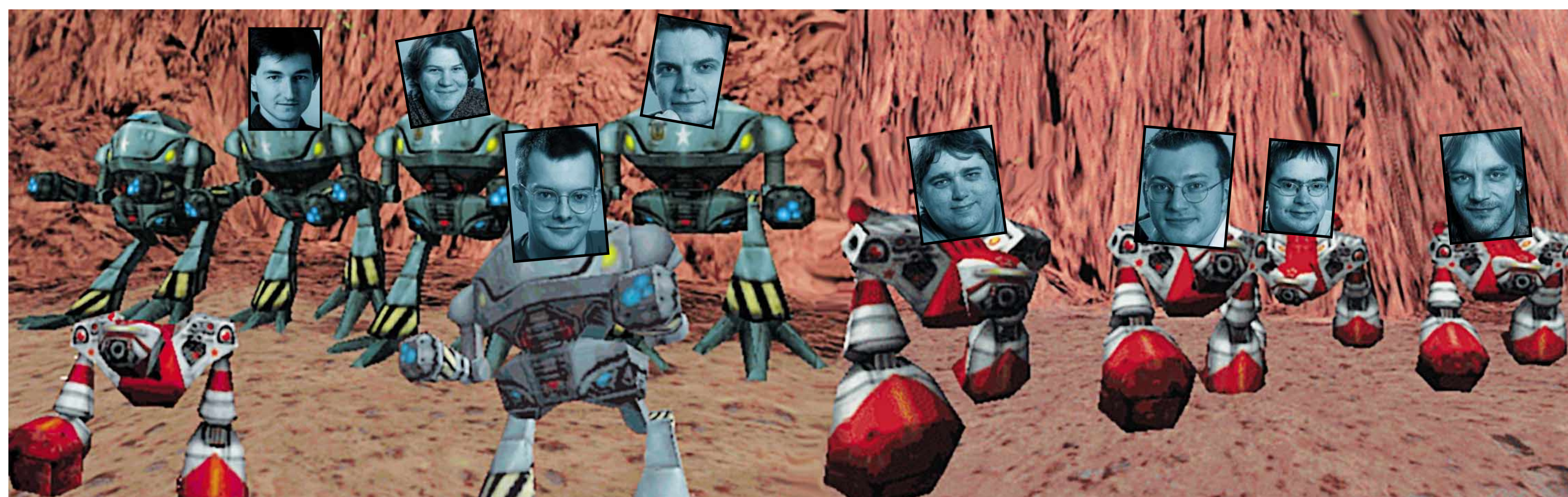
Daß die Computerspiele-Szene immer größer wird, läßt sich an vielen Beispielen festmachen. Hier ist eines davon: Noch vor einem Jahr standen Spiele-Magazine unter der Fuchtel des ungeschriebenen Gesetzes »Frühjahr ist Sauregurken-Zeit«. Nach Weihnachten wurden die Hefte schlagartig dünner, die Themen gingen aus, der nächste Top-Titel ließ ewig auf sich warten.

Und 1998? Da können wir im April-GameStar nicht nur mehrere hochklassige Spiele testen, sondern sogar eines, das kurzerhand ein neues Untergenre begründet: **Battlezone** erweitert herkömmliche Echtzeit-Strategie mit fulminanter 3D-Action – als General und Pilot erleben Sie die Auswirkungen Ihrer Befehle hautnah mit.

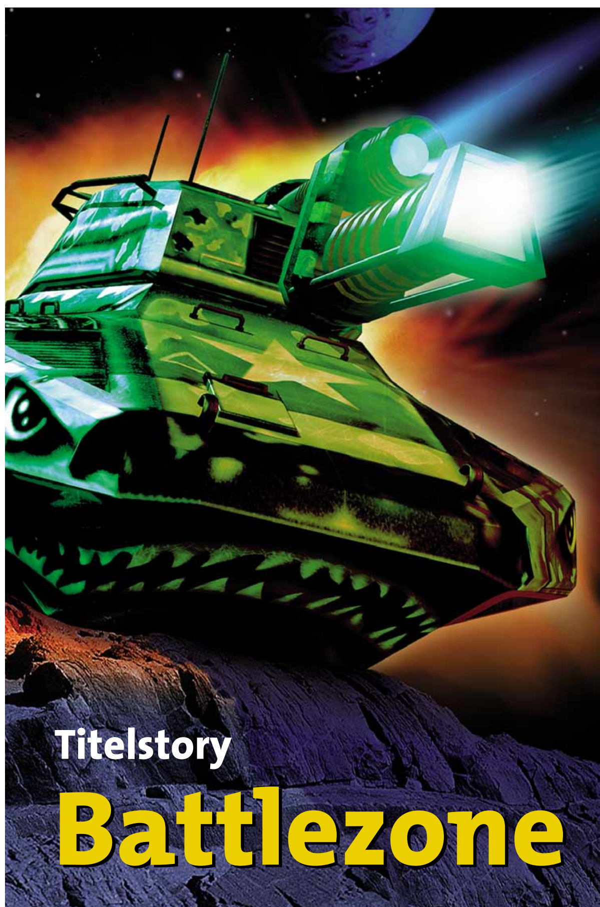
Auch sonst steht dieses Heft im Zeichen der dritten Dimension. In unserer großen Preview zu **Ultima 9** berichten wir über die brandneue, dreidimensionale Spielumgebung. **Jedi Knight**, die Referenz in Sachen 3D-Action, fasziniert mit dem Add-on **Mysteries of the Sith** erneut. Das Strategiespiel **Dark Omen** läßt Sie aus der Vogelperspektive auf ein räumliches Schlachtfeld blicken. Und selbst das beste Adventure dieses Monats, **Overseer**, präsentiert sich in 3D.

Viel Spaß mit dem neuen Heft,

Ihr GameStar-Team



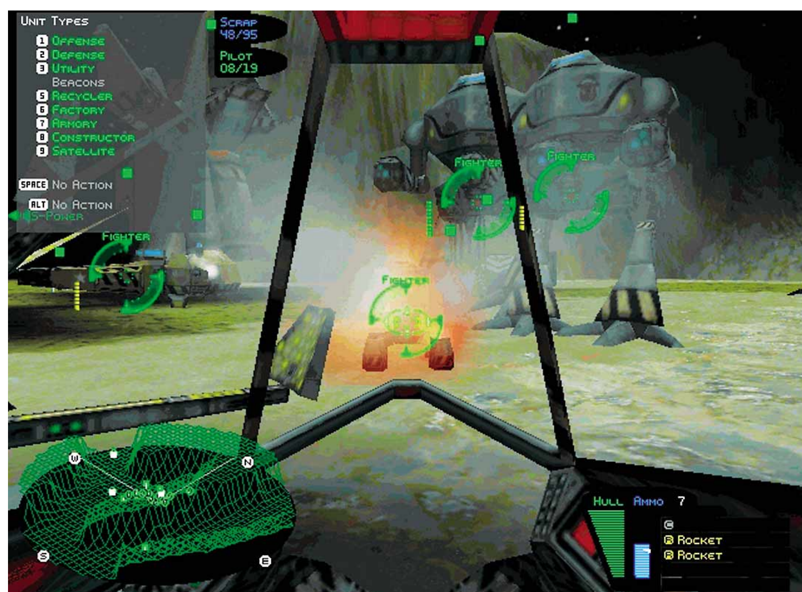
4/98



Aktuell

Tests

50 **Battlezone eröffnet eine neue Dimension der Echtzeit-Strategie: An Bord eines Kampfgleiters kommandieren Sie inmitten heißer 3D-Schlachten Ihre Truppen.**



Tips & Tricks

Lösungen & Taktiken

Kurztips & Cheats

Hardware

Schwerpunkt: Windows 98

Einzeltests

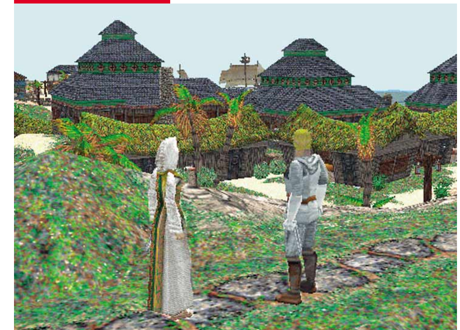
Rubriken

Age of Empires 2



64 GameStar hat die brandheiße Preview zum Nachfolger des Echtzeit-Kultspiels Age of Empires.

Ultima 9



30 Der Avatar kehrt zurück: Große Preview zur größten Rollenspiel-Hoffnung des Jahres 1998.

Dark Omen



76 Dank Dauerspannung und schicker 3D-Grafik ist Dark Omen der bislang beste Schlachten-Simulator.



Exklusiv-Demos: Rising Lands, Stratosphere, Panzer Commander

Demos: Battlezone, Dark Omen, Earth Siege 3, Uprising, Robo Rumble, Grand Prix 500cc, Addiction Pinball, Deadlock 2, Descent: Freespace, Seven Years War, Adrenix, Sparkler, Sanitarium. Plus: 5 Videos, Treiber, Patches...

Gerüchte, Szene

Ab in den Boxring!

Ganz schön absurd, wie sich Microprose und Activision um den Civilization-Namen streiten. Da werden wertlose Firmen aufgekauft und Heerscharen von teuren Rechtsanwälten bezahlt. Derzeit warte ich nur noch auf die Meldung, daß die Firmen-Chefs sich im Boxring verabreden und den Zwist per Faust austragen. Seltsamerweise fällt keinem der Beteiligten auf, daß das Spiel offiziell eigentlich »Sid Meier's Civilization« heißt. Sid Meier aber hat längst Firaxis gegründet und mit seinem bis dato berühmtesten Werk inzwischen rein gar nichts mehr am Hut. Auch der Co-Produzent von Civi, ein gewisser Bruce Shelley, zieht längst mit Age of Empires und der geplanten Fortsetzung sein eigenes Ding durch. Wie will der künftige Gewinner des Streits denn ohne Meier und Shelley ein »echtes« Civi abliefern? Letztlich prägen die beteiligten Persönlichkeiten das Spiel – nicht irgendein berühmter Markenname.

Peter Steinlechner
Redakteur

Zwist um Civilization

Der Streit zwischen Activision und Microprose um die Rechte an dem Titel **Civilization** verschärft sich. Activision erwarb zunächst die Namensrechte vom Brettspielhersteller Avalon Hill und verbot Microprose jede weitere Nutzung. Microprose glaubt jedoch zu wissen, daß das Originalbrettspiel 1980 von der Mini-Firma Heartland Trefoil entwickelt wurde. Also kaufte man das nur noch auf dem Papier existierende Unternehmen und behauptet nun seinerseits, im Besitz der Namensrechte zu sein.

Dungeon Keeper 2

Mittlerweile existiert zur geplanten Fortsetzung des Kerkerspiels **Dungeon Keeper 2** ein umfangreiches Konzeptpapier. Bullfrog gab allerdings bislang nur bekannt, daß die künftigen Keller-Bewohner dreidimensional aufgebaut sein sollen, und nicht mehr wie im Erstling aus flachen Bitmaps bestehen. Außerdem soll es demnächst den lang erwarteten Direct-3D-Patch für den ersten Teil geben, mit dem Sie Ihren Dungeon auch 3D-beschleunigt aufbauen können.

Spectors neues Spiel

Warren Spector (Produzent von Klassikern wie den **Ultima Underworlds** oder **System Shock** und jetzt bei Ion Storm unter Vertrag) hat für sein nächstes Spiel die **Unreal**-3D-Engine von Epic lizenziert. Trotz des martialischen Arbeitstitels **Shooter** soll es sich bei dem Projekt um einen Mix aus relativ wenig Action und viel Rollenspiel handeln, angesiedelt in einem Spionagethriller-Szenario. Bislang ging man in der Branche davon aus, daß Technik von id Software zum Zuge kommen würde. Doch besonders der **Unreal**-Leveleditor habe es Spector angetan: Angeblich hat einer seiner Designer innerhalb kürzester Zeit ein virtuelles Modell des gesamten Weißen Hauses mit dem mächtigen Werkzeug erstellt. Derzeit wird gemunkelt, daß weitere geplante Ion-Storm-Titel ebenfalls auf der **Unreal**-Engine basieren werden. Nach derzeitigem Stand soll **Shooter** Anfang '99 erscheinen.

Warren Spector: Hat sich für Unreal entschieden.

Discworld Noir

Angeblich arbeitet Psygnosis gemeinsam mit Terry Pratchett an einem dritten Adventure in der **Discworld**-Saga. In **Discworld Noir** sollen sie nicht als trotteliger Magier Rincewind über die bunte Scheibenwelt marschieren, sondern als Privat-Detektiv Lewton deren düsteren Untergrund erkunden. Das Programm basiert nicht wie bislang auf einem Pratchett-Buch, sondern bekommt wahrscheinlich vom Meister höchstpersönlich eine völlig neue Story verpaßt. Vor Anfang '99 dürfte allerdings nicht mit einem Ausflug in die Scheibenwelt zu rechnen sein.



Trinity

id Software hat eine Test-Figur aus der kommenden **Trinity**-Grafikengine vorgestellt. Obwohl die Dame aussieht wie vorgerendert, soll sie sich in der geplanten 3D-Engine in Echtzeit bewegen. Sie besteht aus exakt 5.000 Polygonen (zum Vergleich: Lara Croft muß mit etwa 2.500 Vielecken auskommen) und trägt ein Texturen-Kleid aus 512 mal 256 Pixeln, das erstmals auch am Körper farbige Lichteffekte produzieren können soll. Das gezeigte Modell hört übrigens idintern auf den Namen Trina und dient lediglich Versuchszwecken – sie soll nicht im fertigen Spiel auftauchen.

Meretsky spielt Warcraft-Adventures

Blizzard hat als prominenten Beta-Tester und Berater Steve Meretsky, Mastermind hinter Textadventure-Klassikern wie **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy**, **Planetfall** oder **Zork Zero**, angeheuert. Der Meister des schrägen Humors durfte sich eine Woche lang mit **Warcraft Adventure: Lord of the Clans** in ein stilles Kämmerchen zurückziehen. Dabei ging er jede einzelne Spielszene durch und notierte Verbesserungen. Blizzard ist von der offenbar fruchtbaren Zusammenarbeit so angetan, daß man an weitere Kooperationen denkt. Und auch Meretsky ist zufrieden – **Warcraft Adventures** habe den Test bestanden.



Warcraft Adventures: Meretsky ging jede Szene im stillen Kämmerlein durch.

Holland im El Dorado

Larry Holland, Produzent von LucasArts-Simulationen wie X-Wing vs. TIE Fighter oder Their Finest Hour macht einen Abstecher zur Echtzeit-Strategie. El Dorado wird von Hollands eigener Firma Totally Games entwickelt und befaßt sich mit der Entdeckung der Neuen Welt. El Dorado soll allerdings wie Battlezone oder Uprising voll in der Ich-Perspektive ablaufen. Erstaunlicherweise zeigt LucasArts, die bisher alle Holland-Titel veröffentlichte, kein Interesse an dem Programm – damit wäre El Dorado das erste Spiel unter Hollands Label Totally Games.



Larry Holland: Der kluge Kopf hinter allen Star-Wars-Simulationen macht derzeit El Dorado.

Wing Commander – die Besatzung steht

Der Film zu Wing Commander nimmt allmählich Gestalt an. Inzwischen steht fest, welche Schauspieler mit von der Partie sind. Neben Malcolm McDowell, der wieder als Admiral Tolwyn antritt, bekommt auch Jürgen Prochnow – nicht nur an Das Boot, sondern auch schon am zweiten Privateer beteiligt – eine angeblich tragende Rolle als Commander Gerald. Außerdem dabei: Freddie Prinze Jr. (I Know What You Did Last Summer) als As Christopher Blair, Matthew Lillard (Scream) als Maniac und Saffron Burrows (Circle of Friends) als Deveraux. Regie führt Chris Roberts, das Gesamt-Budget beträgt etwa 50 Millionen Mark. Die Story soll sich angeblich grob an den ersten vier Wing-Commander-Spielen orientieren. Blair kommt frisch von der Piloten-Schule und empfängt versehentlich verschlüsselte Funksprüche einer gewaltigen Kilrathi-Invasionsflotte – für aufwendige Schlachten im Weltall ist also gesorgt.



Chris Roberts: Dreht gemeinsam mit Jürgen Prochnow.

Blue Byte in Amerika

Blue Byte baut in Austin/Texas eine eigene Entwicklungs-Abteilung auf. Das Studio unter dem Namen Murder of Crows soll vor allem Online-Spiele produzieren. Blue Byte-Chef Thomas Hertzler dazu: »Der zukunftsträchtige Online-Markt spielt eine wesentliche Rolle. In den USA hat sich eine regelrechte Internet-Kultur entwickelt, die in Europa noch auf sich warten läßt.«

Die Mülheimer haben für die ehrzeigigen Ziele in Amerika zwei waschechte Profis angeheuert: Chris Todd verfügt über 15jährige Erfahrung im Spiele-Bereich, unter anderem war er bei Origin wesentlich an der Entwicklung von Wing Commander 3 und 4 beteiligt. Wade Walker hat zuletzt bei AMD am K7-Prozessor mitgewirkt. Alle Spiele von Murder of Crows nutzen Blue Bytes 3D-Engine Extreme Vision (Extreme Assault, Incubation). Bereits Ende '98 soll das neue Studio mit dem Online-Titel Shadowpact erste Früchte abwerfen.

Age of Fantasy?

Bruce Shelley, Age of Empires-Entwickler, bastelt neben Empires 2 an einem Fantasy-Spiel. Das Projekt hat noch keinen offiziellen Namen, und selbst das genaue Genre steht noch nicht fest – Shelley möchte etwas zwischen Echtzeit-Strategie und Wirtschaftsspiel machen. Allerdings, so Shelley, sei das neue Projekt auf jeden Fall in einem ähnlichen Szenario wie WarCraft 2 angesiedelt.

Lara Croft als Comic

Die Abenteuer zweier knallharter, weiblicher Action-Stars – PC-Heroine Lara Croft und Comic-Amazone Witchblade – hat der amerikanische Verlag Top-Cow-Productions als Comic veröffentlicht. Die Idee stammt von Marc Silvestri, dem Gründer von Top Cow. Diese Firma ist unter anderem für die grafischen Illustrationen des Eidos-Prügelspiels Fighting Force verantwortlich. Ein deutscher Verleger wird noch gesucht, das (vorläufig) nur einmalig erscheinende Sonderheft gibt's momentan leider nur in den USA.



News-Ticker

GRAND THEFT AUTO: Die brasilianische Regierung hat den Verkauf des Actionspiels verboten. Händler, die den wegen makabrer Details umstrittenen Titel anbieten, müssen mit einer Strafe von umgerechnet bis zu 15.000 Mark rechnen.

ELECTRONIC ARTS: Nach zähen Verhandlungen hat der Spiele-Konzern den Golf-Superstar Tiger Woods für die PGA-Golfreihe unter Vertrag genommen. Obwohl der Top-Schläger-schwinger nicht billig ist, kletterten nach Bekanntgabe des Deals die EA-Aktien an der Wall Street um knapp zehn Prozent.

INTERNET GAMING ZONE: »Wir müssen leider draußen bleiben« heißt es derzeit auf Microsofts Spiele-Zentrale für Surfer mit Netscape-Browser. Das soll sich schon bald ändern – dann haben nicht nur Explorer-Spieler freien Eintritt.

FLYING NICHTMARES 2: Bryan Walker und Francine Hunter – bislang bei Eidos mit der Flugsimulation beschäftigt – haben die Firma verlassen und bei Origin angeheuert. Flying Nightmares 2 wird voraussichtlich nicht mehr erscheinen.

QUAKE 2: Die British Telekom wirbt ausgerechnet mit dem hierzulande indizierten 3D-Actionprogramm von id Software für seinen Online-Spieledienst Wireplay.

SPITFIRE: Microsoft entwickelt eine Flugsimulation im Szenario des 2. Weltkriegs. Spitfire wird auf der gleichen Grafik-Engine wie Flight Simulator 98 basieren.

CAPITALISM: Von der Hardcore-Wirtschaftssimulation kommt demnächst eine speziell angepaßte Variante speziell für amerikanische Studenten der Betriebswirtschaftslehre heraus.

DEMONWORLD: Für das Strategie-Spiel gibt's eine Bonus-CD mit 14 neuen Levels sowie Hicolor-Unterstützung. Registrierte Kunden kriegen den Silberling kostenlos zugeschickt.

Spiele News

SimCity 3000

Maxis hat SimCity 3000 gründlich überarbeitet. Ursprünglich sollte der Nachfolger des kultigen Aufbauspiels eine frei dreh- und zoombare 3D-Metropole bieten, aber nun werden Sie Ihre Wolkenkratzer doch wieder in 2D hochziehen. Begründung von Maxis: »Aktuelle Rechner können noch nicht die grafischen Details darstellen, die unsere Kunden erwarten.« Gegenüber der 2000er-Version wird sich am Spielprinzip nichts Wesentliches ändern, allerdings sollen künftige Städte bis zu viermal größer werden als im Vorgänger. Es wird mehr



SimCity 3000: Häuslebauen nicht in 3D, sondern in liebevoller Isometrie-Grafik.

unterschiedliche Gebäude, Katastrophen sowie Animationen geben. Außerdem sollen Sie von einer speziellen Web-Seite zusätzliche Häuser und Fabrikanlagen laden können.

Info: Maxis, www.maxis.com

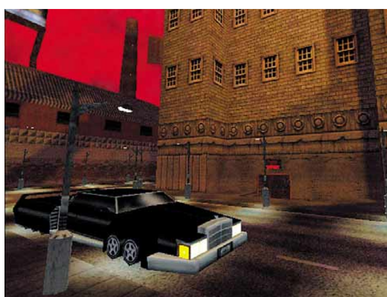
Dune 2000

Wie Westwood mitteilt, wird das Strategiespiel Dune 2000 insgesamt 54 Missionen für wüstenerprobte Echtzeit-Generäle enthalten. Momentan tüfteln die Entwickler an den Einsätzen. Viele Missionen – deren Grundstrukturen aus dem Klassiker Dune 2 stammen – werden neu ausbalanciert. Außerdem soll es in einigen Einsätzen zusätzliche Untermissionen geben: Beispielsweise müssen Sie als Atreides-Klan die befreundeten Fremen beschützen. Dune 2000 soll bereits im Mai '98 fertig sein.

Info: Virgin, ☎ (040) 39 11 13



Dune 2000: Vor jeder Kampagne gibt's zur Einstimmung aufwendige Render-Intros.



Blood 2: Makabre Abenteuer in der Großstadt.

Blood 2

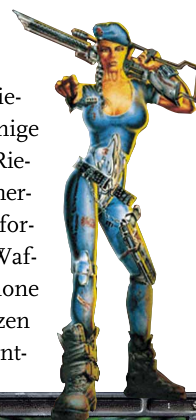
Monolith arbeitet am 3D-Actionspiel Blood 2. Mit dem indizierten Vorgänger soll der zweite Teil fast nichts mehr gemein haben. Statt auf Splatter-Horror wollen die Entwickler auf etwas dezentere Schockeffekte setzen und schicken Sie künftig durch eine düstere Großstadt im Jahre 2030 – erste Bilder erinnern leicht an Filme wie Blade Runner. Blood 2 basiert auf der DirectEngine, die Monolith gemeinsam mit Microsoft entwickelt hat. Das Pixelblut fließt spätestens im Herbst '98.

Info: GT Interactive, ☎ (01805) 25 43 91

Incubation Add-on

Die Missions-CD zum hochgelobten 3D-Taktikspiel Incubation wird über 30 spannende Einsätze bieten. Sie kämpfen in drei völlig neuen Umgebungen mit Dschungel-, Ruinen- und Trümmerlandschaften. Dabei bekriegen Sie sowohl unförmige Außerirdische wie eklige Riesen-Käfer, die Ihrem Söldner-Trupp an die roten Uniformen wollen. Mit neuen Waffen wie der Plasma-Kanone oder einer Kettensäge heizen Sie den fiesen Aliens ordentlich ein. Blue Byte will den erweiterten Taktik-Spaß etwa Mitte April '98 veröffentlichen. Über ein Bundle mit dem Hauptprogramm wird nachgedacht.

Info: Blue Byte, ☎ (0208) 450 8888



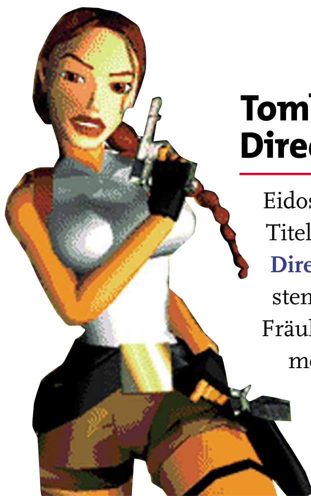


Incubation Add-on: Rundenbasiert kämpfen Sie im Dschungel gegen Insekten.

Leser-Charts

Platz		Spiel
1	[1]	Tomb Raider 2
2	[2]	Age of Empires
3	[4]	Wing Commander Prophecy
4	[6]	Curse of Monkey Island
5	[3]	C&C2: Alarmstufe Rot
6	[14]	Grand Theft Auto
7	[5]	FIFA '98
8	[7]	Diablo: Hellfire
9	[10]	Jedi Knight
10	[11]	F1 Racing Simulation
11	[13]	Civilization 2
12	[15]	Blade Runner
13	[9]	Die Siedler 2
14	[16]	Anstoss 2
15	[19]	Total Annihilation
16	[17]	Dungeon Keeper
17	NEU	Worms 2
18	[8]	NHL '98
19	[18]	Turok: Dinosaur Hunter
20	[-]	Grand Prix 2

Zusammengestellt nach Auswertung von über 500 Leser-Mitmachkarten.



Tomb Raider Director's Cut

Eidos will unter dem Titel Tomb Raider – Director's Cut die ersten Abenteuer von Fräulein Croft zusammen mit einem echten Schmankerl für Lara-Fans neu veröffentlichen. Neben dem eigentlichen Action-Adventure bekommen Sie auch die vier sagenumwobenen, besonders schwierigen Levels, die ursprünglich als Add-on Unfinished Business erscheinen sollten. Zwei Einsätze spielen in Atlantis, die anderen in Ägypten. Außerdem gibt's auf demselben Silberling ein Desktop-Theme samt Bildschirmschoner, daneben liegt der Packung ein Lara-Mousepad bei – alles zusammen für rund 50 Mark.

Info: Eidos: ✆ (01805) 223 124

Fallout 2

Bei Interplay arbeitet man emsig an Fallout 2. Die Fortsetzung des Endzeit-Rollenspiels steigt fünfzig Jahre nach dem ersten Teil ein – entsprechend steuern Sie einen Nachfahren des Helden. Der junge Recke erkundet im Spielverlauf unter anderem die Ruinen von San Francisco. Er schießt mit zahlreichen neuen Waffen, trifft unterwegs mehr Personen und darf sogar in einem Oldtimer durch die düstere Welt gondeln. Das umstrittene Zeitlimit des ersten Teils soll vollständig entfallen. Fallout-Chefentwickler Tim Cain ist allerdings nicht mit von der Partie, er hat sich inzwischen von Interplay getrennt. Fallout 2 soll bereits im Oktober '98 erscheinen.

Info: Interplay, ✆ (0211) 52 32 222



Fallout 2: Gut gerüstet erkunden Sie neue Endzeit-Welten und seltsame Gebiete.

KKND 2

Beam Software werkelt derzeit am Echtzeit-Strategiespiel KKND 2. Der zweite Teil wird mit den Landwirtschafts-Robotern Series 9 eine dritte Rasse bieten. Das schräge Endzeit-Spektakels soll alles auffahren, was derzeit hip ist im Genre, vom ausgeklügelten Wegpunkte-System über nichtlineare Einsätze bis zum fortgeschrittenen Missions-Editor. Die Grafik wird schöner und unterstützt Auflösungen bis 800 mal 600 Pixel. KKND 2 soll noch im April '98 fertig werden.



KKND 2: Das Echtzeit-Strategiespiel präsentiert sich künftig noch schöner animiert.

Info: Bomico, ✆ (06103) 334 444

3D-Playmobil



Hype – The Time Quest: Als Kunststoff-Recke erforschen Sie mehrere Zeitzonen.

Kein Kinderkram, sondern laut Hersteller Ubi Soft ein ausgewachsenes Actionspiel auch für Hardcore-Zocker soll Hype – The Time Quest werden. Ähnlich wie in Mario 64 erkunden Sie eine riesige, grafisch aufwendige 3D-Welt – allerdings sind Sie als Playmobil-Männchen unterwegs. Der wackere Plastikheld namens Hype verfolgt einen bösen Ritter durch verschiedene Zeitzonen. Die Playmobile feiern im Herbst '98 ihre Bildschirm-Premiere.

Info: Ubi Soft, ✆ (0211) 338 0033

GameStar-Charts MÄRZ APRIL

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Mysteries of the Sith	3D-Action	LucasArts	90%
2	Battlezone	3D-Strategie	Activision	89%
3	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	86%
4	Anstoss 2: Verlängerung	Fußball-Manager	Ascaron	84%
5	Pandemonium 2	Jump-and-run	Crystal Dynamics	80%
6	Formel 1 '97	Rennspiel	Psygnosis	79%
7	Battlespire	Rollenspiel	Bethesda	79%
8	Addiction Pinball	Flipper	Team 17	79%
9	Rising Lands	Echtzeit-Strategie	Microids	78%
10	Tex Murphy: Overseer	Adventure	Access Software	78%
11	Last Bronx	Prügelspiel	Sega	77%
12	Powerboat Racing	Rennspiel	Interplay	76%
13	JetMoto	Action-Rennspiel	Sony	75%
14	Bust-a-Move 2	Geschicklichkeit	Taito	74%
15	Croc	Actionspiel	Electronic Arts	73%
16	Liberation Day	Taktikspiel	Interactive Magic	72%
17	Jazz Jackrabbit 2	Jump-and-run	Epic	72%
18	Jack Nicklaus 5	Golf-Simulation	Accolade	72%
19	Twisted Metal	Actionspiel	Sony	72%
20	Search and Rescue	Flugsimulation	Intense Entert.	72%

Die 20 besten PC-Spiele im März und April. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 03/98 und 04/98.

Spiele News

Baldur's Gate verspätet sich

Die Entwickler des grafisch prächtigen Isometrie-Rollenspiels Baldur's Gate beschäftigen sich derzeit mit der riesigen, programminternen Datenbank. In dieser sind Werte für jedes der unzähligen Details wie Stärken und Schwächen der Monster gespeichert. Auch die Story-Texte werden momentan noch überarbeitet – immerhin rund 170.000 Wörter. Nicht zuletzt deshalb verschiebt sich der Veröffentlichungstermin des mit viel Spannung erwarteten Titels: Vor August '98 werden Sie die isometrischen AD&D-Welten nicht erkunden können.



Baldur's Gate: Die Grafiken sind fast fertig, jetzt entstehen die Programm-Interna.

Info: Interplay, (0211) 52 32 222

Monster Truck Madness 2

Die schweren Boliden aus Microsofts erstem Rennspiel Monster Truck Madness gehen in die zweite Runde. Mit den zehn Trucks des Vorgängers plus fünf neuen Modellen (darunter Bigfoot oder Grave Digger) geht es über Rally-Kurse, in Crash-Arenen oder bei Auto-Duellen gegen andere Trucks. Trotz Wettereffekten, Echtzeit-Spiegelungen und zahlreichen Terrains soll das Ganze diesmal ausreichend schnell laufen.

Info: Microsoft, (01805) 67 22 55

Comanche Gold

Novalogic vergoldet den Bestseller Comanche 3. Die Voxelspace-2-Engine wird komplett überarbeitet und soll MMX-Systeme besser ausnutzen als bisher. Die computergesteuerten Wingmen nehmen derzeit Nachhilfestunden und verfeinern ihre fliegerischen Fähigkeiten. Die Bewaffnung des Helikopters dürfen Sie sich künftig selbst aussuchen und über das Internet ausprobieren. Solisten freuen sich über 40 neue Einzeleinsätze. Im Juni '98 soll Comanche Gold abheben.



Comanche Gold: Mit verbesserter Grafik starten Sie in 40 neue Einzel-Missionen.

Info: Funsoft, (0231) 965 111

Might & Magic 6

Im sechsten Teil der Rollenspiel-Serie Might & Magic (bei New World Computing in der Entwicklung) führen Sie eine Gruppe von vier Abenteurern durch eine mittelalterliche Welt und suchen den verschwundenen König Roland. Sie sollen mehr als 1.000 Quadratkilometer virtuelles Terrain, Dutzende Verliese, Höhlen und Schlösser erkunden und mit 99 Zaubersprüchen Orks plätten können. Für die etwas altbackene Darstellung von Ober- und Unterwelt kommt jeweils eine andere Grafik-Engine zum Einsatz. Geplanter Erscheinungstermin: 2. Quartal '98.

Info: Ubi Soft, (0211) 338 0033



Might & Magic 6: Mit 99 Zaubern geht's Monstern und Skeletten an den Kragen.

V2000

David Braben, in seligen Elite-Tagen einer der bekanntesten Spiele-Entwickler, bastelt derzeit an einem Remake seines früheren Erfolgs Virus. In V2000 werden Sie Aliens mit einem kleinen Raumflitzer davon abhalten, die Erde mit Killer-Viren zu infizieren. Besonderheit von V2000 soll die mit vielen echt wirkenden Dörfern, Menschen und sonstigen Objekten angereicherte Welt werden. Wenn sich der außerirdische Krankheitserreger einem Ort nähert, nimmt etwa die Bevölkerung eiligst Reißaus. Insgesamt wird Brabens neues Werk über 30 Levels in sechs Umgebungen bieten und soll bereits im Sommer '98 im Laden stehen.

Info: Ubi Soft, (0211) 338 0033



V2000: Action über lebensechten Dörfern.

GameStar Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	[1]	Tomb Raider 2
2	[2]	Wing Commander Prophecy
3	[7]	FIFA 98
4	NEU	Lords of Magic
5	[3]	Age of Empires
6	[4]	Blade Runner
7	[5]	Riven: The Sequel to Myst
8	[8]	Curse of Monkey Island
9	[10]	F1 Racing Simulation
10	[13]	Die Siedler 2 Gold Edition
11	[6]	Grand Theft Auto
12	[18]	C&C2 – Alarmstufe Rot
13	[11]	Lands of Lore: Götterd.
14	[19]	TOCA – Touring Car Champ.
15	[-]	Titanic
16	[-]	Anstoss 2
17	[14]	Turok: Dinosaur Hunter
18	NEU	Eastern Front
19	[-]	NHL '98
20	[9]	Worms 2

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von SATURN

Technik News

Die Megahertz-Falle schnappt zu

Kennen Sie den berühmten Intel-Aufkleber, der uns in schillernden Farben auf High-Tech im PC hinweist? Im Laufe der Jahre hat dieser Sticker kontinuierlich einige Quadratzentimeter zugelegt. Zur Ur-Parole »Intel inside« kam 1993 unten ein »Pentium« hinzu, Anfang '97 noch durch ein buntes »MMX« links oben ergänzt. Dann wuchs der Kleber in die Breite, weil ja unbedingt das »II« der neuesten Pentium-Generation mit drauf mußte. Böse Zungen behaupten, daß demnächst der komplette Gehäusedeckel lackiert werden soll: »Intel inside Pentium II Slot 2 mit MMX 450 MHz, 100 MHz Bustakt dank BX-Chipsatz und superschnelle AGP-Grafik«.

Ganz bewußt scheint mir Intel bei der Entwicklung neuer Prozessoren über die Stränge zu schlagen. Nur mit gigantischen Megahertz-Zahlen scheint der Chip-Riese noch anständige Umsatzrenditen einfahren zu können; ob der User das überhaupt braucht, ist dabei anscheinend völlig egal.

Und in der Tat: Mit einem im Esso-Shop um die Ecke gekauften 200er-Komplettsystem bin ich dank 3D-Karte auch für Spiele-Hits wie Incoming oder Forsaken gut gerüstet – und das zum Preis einer einzelnen 333-MHz-CPU. Es spricht also wenig dagegen, seinen PC weiter im Supermarkt und die Schokolade dafür beim PC-Discounter zu kaufen. Nur bei Origin dürften angesichts der Hardware-Anforderungen von Ultima 9 demnächst wieder Intel-Werbeposter mit in der Packung liegen...

Michael Galuschka, Redakteur

Microsoft Tilt



Microsoft Tilt: Sensoren erfassen die räumliche Lage des Gamepads.

Was auf den ersten Blick aussieht wie ein normales Gamepad, soll laut Microsoft die Spielwelt revolutionieren. Das Besondere: Das **Tilt** getaufte Gerät enthält Sensoren, die die räumliche Lage des Pads erfassen. Durch seitliches Neigen und Kippen nach vorne und zurück kann der Spieler ein Raumschiff steuern, während er gleichzeitig mit dem eingebauten Steuerkreuz die Laserkanonen ausrichtet. Neben der Programmierung der Buttons erlaubt die Software, auch die Sensibilität der Meßfühler einzustellen. Damit sollte jeder Spieler den richtigen Kompromiß aus Empfindlichkeit und Spielruhe finden. Zusammen mit den äußerst genauen Sensoren und dem Gasrädchen sollen sich neben Arcade-Ballereien und Rennspielen sogar alle gängigen 3D-Actionspiele exakt steuern lassen. Falls **Tilt** von einem Programm nicht direkt unterstützt wird, hilft die **SideWinder**-Software aus, die voreingestellte Konfigurationen für über 100 Titel bieten und den **Tilt** zu einem normalen Gamepad machen soll. Voraussichtlich ab Herbst dürfen Sie für unter 200 Mark loslegen.

Info: Microsoft, ☎ (01805) 67 22 55

Cyrix: Eigener Pentium II

Die Chip-Hersteller Intel und Cyrix haben alle Lizenzstreitigkeiten – zumindest vorläufig – beendet. Ab sofort darf Cyrix eine eigene Version des **Pentium II** entwickeln. Für die Lizenz mußte die Firma nach eigenen Angaben keine Gelder an Intel überweisen. Cyrix gehört sein kurzem dem amerikanischen Halbleiter-Giganten National Semiconductor, den bereits seit längerem ausgedehnte Technologieaustausch-Abkommen mit Intel verbinden. Allerdings muß Cyrix den neuen Prozessor vollständig selbst entwickeln. Intel-Ingenieure hoffen deshalb, daß die Konkurrenz den Designprozeß nicht vom fertigen Produkt aus zurückverfolgen kann. Cyrix selbst betrachtet das kostensparende »reverse engineering« dagegen als relativ problemlos machbar.

Info:Cyrix, www.cyrix.com

VideoLogic im Aufwind

Viel los ist zur Zeit bei VideoLogic: Die kleine englische Grafikkartenmanufaktur steigt nun auch in den Markt der Soundkarten ein. Den Anfang macht die **SonicStorm**, ein kleines PCI-Kärtchen, das auf den Maestro-1-Chip von ESS vertraut. Sie unterstützt alle wichtigen Standards wie DirectSound, DirectSound3D und Positional Audio. Das 64-stimmige Wavetable speichert seine Files im Hauptspeicher, weshalb die **SonicStorm** für eine Soundkarte ungewöhnlich klein ist. Inklusive Software liegt der Preis bei deutlich unter 200 Mark.

Zusammen mit NEC entwickelt VideoLogic außerdem zur Zeit den neuesten **PowerVR**-Chip namens **PCX3**, der auf der CeBit das erste Mal zu sehen sein wird. Über die Leistungsfähigkeit ist zur Zeit noch wenig bekannt, sie soll sich aber im Bereich des **Voodoo 2** einpendeln. Der **PCX3** könnte nicht zuletzt deswegen ein größerer Erfolg als sein Vorgänger werden, da Microsoft die **PowerVR**-Technologie in DirectX 6.0 explizit unterstützt.

Info: VideoLogic, ☎ (06103) 93470



Die SonicStorm bietet moderne PCI-Technik zum moderaten Preis.

Voodoo-2-Gerüchte

STB hüllte sich bislang zum Thema 3Dfx in Schweigen. Kenner gehen aber davon aus, daß auf der CeBit ein Voodoo-2-Modell der Öffentlichkeit vorgestellt wird. Andersherum sieht es bei Orchid aus: Eine Righteous 2 wurde auf der Homepage bereits angekündigt, seit ein paar Wochen ist die Verlautbarung aber wieder verschwunden. Ob es die Righteous 2 tatsächlich geben wird, ist beim momentanen Stand der Dinge sehr unwahrscheinlich. Selbst bei Matrox bleibt die Gerüchteküche nicht kalt. Immer noch wird gemunkelt, daß sich der kanadische Edelhersteller nach dem mäßigen Erfolg der m3D bei 3DFx um Chips bemüht. Unter anderen Vorzeichen steht der Voodoo-2-Verzicht von Hercules: Hier gab es ja nach dem Rush-Dilemma mit der Stingray 128 einige Verstimmungen zwischen beiden Firmen. Deshalb gehen einige Insider davon aus, daß Hercules nun keine Voodoo-2-Chips von 3Dfx bekommt.


Einen Nachfolger der Righteous 3D wird es wahrscheinlich nicht geben.

Info: 3DFx, www.3Dfx.com

Voodoo-2-Fakten

Viele Voodoo-2-Interessierte wollen ihre Kaufentscheidung davon abhängig machen, mit wieviel Speicher das jeweilige Modell bestückt ist: Mehr RAM ermöglicht höhere Auflösungen und mehr Texturen, treibt allerdings auch den Preis nicht unbeträchtlich in die Höhe. Inzwischen steht bei den meisten Herstellern genau fest, welche Varianten es geben wird. Jazz und Guillemot setzen auf die Minimallösung mit 6 MByte RAM, wobei es von Jazz im Laufe des Jahres zusätzlich die große 12-MByte-Lösung geben wird. Von Miro kann man dagegen zuerst nur ein 12-MByte-Board kaufen; hier steht später vielleicht ein günstigeres Modell mit 8 MByte an. Creative Labs entschied sich entgegen ersten Vermutungen nicht für die 6-MByte-Bestückung, sondern überrascht mit einer Doppellösung: Es soll von Anfang an sowohl eine 8-MByte- als auch eine 12-MByte-Version geben.

Info: Creative Labs, ✆ (089) 9579081

Norton Utilities 3.0

Symantec hat die mittlerweile dritte Version der Norton Utilities für Windows 95 veröffentlicht. Das Programmpaket bietet eine Sammlung von Tools, mit denen sich das Betriebssystem pflegen und auf Geschwindigkeit hin optimieren läßt. Unter anderem gibt's aktuelle Varianten der Klassiker Speed Disk und Disk Doctor. Neu sind Werkzeuge, die sich um die Windows-Registrierdatenbank kümmern und eigenständig Fehler beheben. Besonders interessant für Spieler ist der Optimierungsassistent, der entsprechend dem verfügbaren Festplattenplatz eine ziemlich große Auslagerungsdatei anlegt – besonders speicherintensive 3D-Programme laden so schneller. Außerdem entfällt das lästige Warten auf die verzweifelt rotierende Festplatte. Die Norton Utilities kosten um die 200 Mark, das Update gibt's bereits für die Hälfte.



Norton Utilities 3.0: Der neue Integrator vereint übersichtlich sämtliche Tools.

Info: Symantec, ✆ (069) 664 103 00

Verbal-Attacke

Was bislang nur einzelne Programme als Spezial-Feature boten, soll mit dem Verbal Commander nun für alle Spiele möglich werden: Die Steuerung per Spracheingabe. Per Mikrofon können Sie bis zu 20 Tastatur-Kommandos auf diese Weise ausführen und sparen sich so die umständliche Sucherei auf dem Keyboard. Das Set aus Kopfhörer-Mikrofon und ISA-Karte des Herstellers K2 Interactive wird von Topgrade vertrieben und kostet inklusive der Vollversion von Extreme Assault 189 Mark. Eine Online-Bestellmöglichkeit finden Sie unter www.cpuupgrade.com.

Info: Topgrade, ✆ (06403) 62523

Gamestick 14

Gleich drei Geräte in einem Gehäuse will der Gamestick 14 von CH Products in sich vereinen. Der Steuerknüppel soll sich nicht nur für flotte Actionspiele, sondern auch für präzise Simulationen sowie als Gamepad eignen. Auf der Unterseite finden sich zwei Knöpfe, zwei Richtungs-Pads und ein Schubregler. Am Griff stehen weitere vier Tasten und ein Coolie-Hat bereit. Der Gamestick 14 eignet sich sowohl für Links- wie Rechtshänder und kostet rund 150 Mark.


Gamestick 14: Soll Joystick und Gamepad in sich vereinen.

Info: CH Products, www.chproducts.com

Internet Explorer 5.0

Microsoft will dem nächsten Internet Explorer ausgebaute 3D-Fähigkeiten spendieren. Außerdem soll die 5er-Variante Vektorgrafiken unterstützen, die weniger Speicher als Bitmap-Bilder benötigen.

Info: Microsoft, ✆ (01805) 67 22 25

Berichtigung

Im DVD-Schwerpunkt unserer letzten Ausgabe schrieben wir im Test über den CD-Brenner Mitsumi CR2600TE, daß die beigefügte Brenn-Software WinOnCD ToGo keine Audio-CDs brennen könne. Das ist falsch. Es können mit dieser Software problemlos auch Audio-CDs gebrannt werden.

3D-Action für Überlebenskünster

Unreal


Auch im halbtransparenten Wasser tummeln sich verschiedenartigste Aliens.

Klügere Aliens und mehr als dröges Ballern bietet der größte Hoffnungsträger des gebeutelten 3D-Genres.


Fremdartige Terminals leuchten in einem abgestürzten Raumschiff.

Wo steht geschrieben, daß man sich in 3D-Actionspielen immer durch tiefe Höhlen oder enge Gänge ballern muß? Richtig, nirgendwo – und genau aus diesem Grund setzt Sie **Unreal** als einziger Überlebender eines Raumschiffs-Unglücks mitten auf dem Planeten Gryphon ab. Leider stellt sich bald heraus, daß Sie nicht allein sind. Schiffe unterschiedlichster Herkunft mit allerlei garstigen Aliens gehen bereits seit Urzeiten mit schöner Regelmäßigkeit auf dem interstellaren Bermuda-Dreieck nieder. **Unreal** soll aufwendige 3D-Action bieten, wie sie aus Spielen wie **Hexen 2** oder **Jedi Knight** bekannt ist – allerdings in einer noch viel komplexeren und realistischeren Welt mit festen Regeln Freund und Feind, Gut und Böse.


Ein Skaarj in Angriffsstellung – die Krieger herrschen mit eiserner Faust auf Gryphon.

Hilfreiche Ureinwohner

Die Nali sind die Ureinwohner von Gryphon. Für die menschenähnlichen, vierarmigen Kreaturen sind Sie der versprochene Retter aus alten Prophezeiungen, also helfen sie Ihnen. Es kann passieren, daß sich einer plötzlich an Sie wendet und Sie mit demütigen Gesten zu einem Geheimversteck voll frischer Munitionsvorräte bittet. Wahlweise können Sie die Nali auch per Raketenwerfer über den Alien-Jordan schicken – allerdings spricht sich das schnell herum, die Eingeborenen zeigen sich verängstigt und weniger hilfsbereit.

Hungrige Aliens im Klingonen-Look

Rund 20 Arten von Aliens sollen Sie im fertigen **Unreal** treffen. Mit den allermeisten davon kommen Sie weniger prächtig aus als mit den Nali. Die größte Bedrohung stellen die Skaarj dar. Diese Mischungen aus Predator und Klingone haben sich dank überlegener Kampfkraft an die Spitze der planetarischen Nahrungskette geschwungen. Daneben treffen Sie gigantische Titanen, die ihre Kontrahenten vorzugsweise mit einem Fußtritt erledigen, sowie allerlei fliegende und schwimmende Kreaturen. Für jede Art von Bestie gibt es je nach Örtlichkeit etwa ein gutes Dutzend unterschiedliche Texturen, die für optische Vielfalt sorgen.

Kluge Krieger

Neben der aufwendigen Grafik will **Unreal** vor allem mit der künstlichen Gegnerintelligenz neue Meilensteine setzen. Die Aliens sollen kein Kanonenfutter sein. Wenn man die gerissenen Biester laut Hersteller in eines der bislang bekannten 3D-Actionspiele schicken würde, blieben von den dort ansässigen Monsterhorden vermutlich nur qualmende Reste übrig. Die **Unreal**-Monster sollen genau wissen, wohin welcher Weg führt. Sie verfolgen ihr Opfer unerbittlich über Trep-


Die Außenwelt soll jede Menge Abwechslung bieten.



Versklavt müssen die Nali in den Bergwerken der Skaarj schuften.



Ein Monster steckt in einem Energiekäfig gefangen.

pen und Vorsprünge hinweg, bedienen selbständig Schalter, schnappen sich Medizin oder flüchten im Ernstfall. »Es wirkt einfach unglaublich, wenn eine der Kreaturen plötzlich den Lift bedient«, erklärt uns Mark Rein, Vize-Präsident von Epic, »die allermeisten Leute, die das zum ersten Mal sehen, verlieren ihr Bildschirmleben – weil sie nur fasziniert zugucken.« Dafür haben die Aliens aber auch Schwächen, mit denen sonst nur der Spieler leben muß: Sie sollen nicht unglaubwürdig viele Treffer schlucken, haben realistisch begrenzte Munitionsvorräte und machen Leichtsinnsfehler – etwa ein Fehltritt in den nächsten Lavasee.

Unendliche Weiten

Am Horizont sehen Sie ein paar Gebäude auf der weiten, offenen Planetenoberfläche. Seltsame Alien-Dinosaurier grasen friedlich, allerlei anderes harmloses Viehzeug geht seiner Wege. Pflanzen ranken sich an Felswänden empor, und ein paar hundert Meter weiter steht ein altes, bedrohliches Bauwerk. **Unreal** soll sich in Sachen Level-Design deutlich von der gewohnten 3D-Actionkost unterscheiden. Auf Gryphon erreichen Sie vom Start weg jeden Ort, statt herkömmlicher Levels durchstreifen Sie Gebäude. Insgesamt wird **Unreal** etwa 30 bis 40 alte Minen, Schlösser oder Tempel bieten. Mit Granat-Werfer und Schießprügel kämpfen Sie sich durch Raumschiff-Wracks und sogar durch eine mystische Stadt in den Wolken.

Interaktiver Abenteuer-Spielplatz

Auch die Levels selbst sollen weniger an die sonst vorherrschenden, linear aufgebauten Dungeons erinnern, sondern eher an komplexe Bauwerke wie in **Tomb Raider**. Epic hat derart viel Aufwand mit der künstlichen Gegner-Intelligenz betrieben, daß sich die Monster in engen Gängen nicht richtig austoben konnten. Beim Entwicklungsprozeß mußten die Leveldesigner entsprechend viel Neues lernen: »Zuerst haben unsere Designer nur aufwendige Gebäude konstruiert, aber das hat sich mittlerweile völlig geändert«, so Mark. »Jetzt entwerfen sie Situationen, in denen die Monster mit ihrer Umgebung umgehen können.«



Eine der gefährlichsten Rassen sind die leicht reizbaren Kraal.

Handlung in 3D

Unreal erzählt die Hintergrundgeschichte durch Zwischensequenzen direkt in der 3D-Engine – wie beim Hauptkonkurrenten **Half-Life**. In diese automatisch ablaufenden Story-Elemente sollen Sie teilweise eingreifen und die weitere Entwicklung leicht beeinflussen können. Das Programm wird Direct3D unterstützen. Nach vielen Verzögerungen dürfte nun endlich mit **Unreal** zu rechnen sein. Mark Rein dazu: »Die Levels sind fertig, Grafik-Engine und Gegner-KI ebenfalls. Wir optimieren noch, aber hauptsächlich müssen wir das Spiel noch perfekt ausbalancieren. Ein Menü-System fehlt derzeit vollständig, aber das kriegen wir relativ rasch hin.« PS

Unreal

Genre: 3D-Action | Hersteller: Epic
Termin: 2. Quartal '98 | Ersteindruck: Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Ein ganzer Planet statt enger Gänge, schlaue Bestien statt einfältiger Monster und dazu Grafik vom Feinsten – auf kein anders Actionspiel warte ich so gespannt wie auf den Half-Life-Konkurrenten Unreal.«

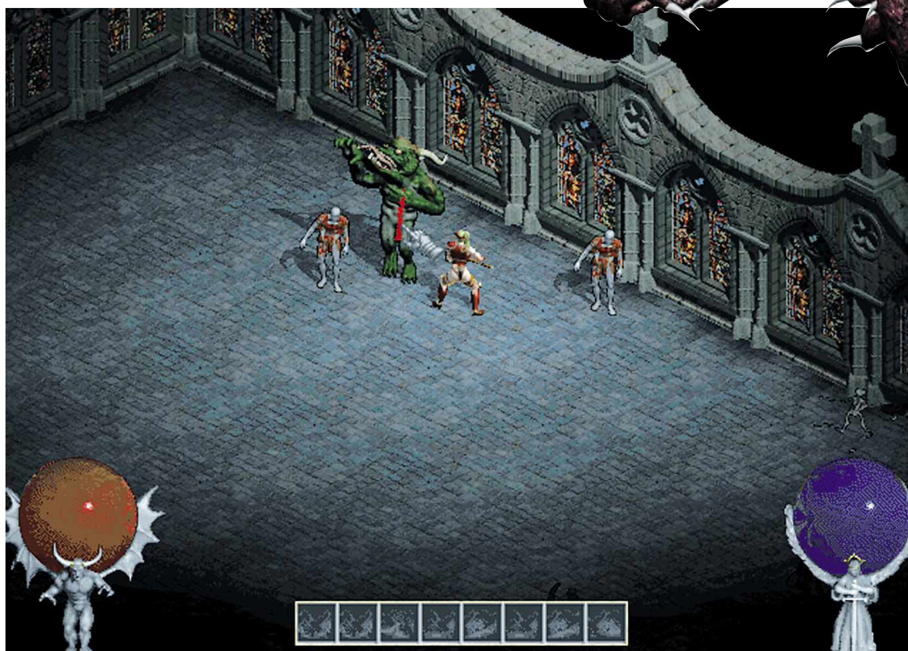
Neues zu Blizzards Monsterjagd

Diablo 2



Helden, Höhlen und vier Heimatstädte: Unser Info-Update verrät neue Facts zu Blizzards Kult-Nachfolger.

Die Macher von Diablo 2 stecken derzeit bis zum Hals in der Arbeit. Seit unserem weltexklusiven Erstbericht in GameStar 11/97 hat sich viel getan. Obwohl das actionlastige Rollenspiel erst um die Weihnachtszeit erscheinen soll, haben wir weitere Fakten zu den wichtigsten Neuerungen herausgefunden. Für jede der fünf Heldenfiguren basteln die Entwickler maßgeschneiderte Zauber, lediglich die grundlegenden Sprüche (Town Portal) beherrscht jeder Protagonist. Besonders die Magier lernen spektakuläre Effekte und können Gegner einfrieren oder per Wirbelwind durch den Level pusten.



Die Statusleiste ploppt auf Knopfdruck hervor, in Diablo 2 ist der Blick in die Höhlen nicht mehr versperrt.

Bildschirmfüllend kämpfen

Durch Diablo 2 kämpfen Sie sich auf dem ganzen Monitor



Monster und Helden sollen schöner animiert sein.

statt nur im bislang gewohnten Zwei-Drittel-Bild. Mauern, Wände und Türen sollen künftig deutlich größer und damit realistischer auf die Proportionen der Helden abgestimmt sein. Mehr Lichter, Farbeffekte sowie realistischere Schatten möbeln die Grafik ordentlich auf. Teilweise können Sie Ihren gerechten Zorn nicht nur an Monstern, sondern sogar am Level selbst auslassen – die meisten Fensterscheiben sind zerbrechlich. Allerdings dürfen Sie nicht mehr durch halbdurchsichtige Wände spähen: In Diablo 2 sehen Sie nur den Teil des Dungeons, den Sie auch in Wirklichkeit als Held vor Ort ausmachen könnten. Das soll für noch mehr Spannung im Spiel sorgen, schließlich lassen sich so leichter Überraschungen hinter Ecken verstecken. In den gruftigen Grotten wird es deutlich mehr Fallen geben. Urplötzlich plumpsen schwere Wackersteine von der Decke, unvermittelt öffnen sich tiefe Gruben mit spitzen Eisenpfählen.

Neue Städte

Laut Blizzard schreitet auch die Entwicklung der vier geplanten Städte zügig voran. Jede soll einen – wieder zufällig generierten – Hauptdungeon sowie mehrere kleinere Höhlensysteme spendiert bekommen und für sich genommen so groß wie das erste Diablo sein. In den Straßen und Gassen marschieren Passanten, über den Dächern zwitschern Vöglein, gelegentlich überfallen orkische Horden die Siedlung, und in der umgebenden Wildnis treiben sich allerlei wüste Monster herum. Einige Stadtbewohner lassen sich als Begleitung anheuern; die abenteuerlustigen Bürger helfen Ihnen dann während einer Quest gegen die unterirdische Brut. PS

Diablo 2

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Blizzard
Termin:	4. Quartal '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Verteufelt gut, was Blizzard für Diablo 2 vorhat. Statt beim Schmied nur einzukaufen, darf man den Mann künftig vor orkischen Überfällen schützen – und das auch noch bei schönerer Grafik.«

Der Nachfolger zum Echtzeit-Hit

Age of Empires 2

Mit einem stark verbesserten Nachfolger zum 97er Strategie-Hit will Microsoft die Echtzeit-Schlacht auch 1998 für sich entscheiden.



Häfen und Segelschiffe ermöglichen in Age of Empires 2 Handel selbst über die Grenzen der Karte hinaus.

Während die Spielerwelt noch Griechen gegen Trojaner antreten läßt und Pyramiden errichtet, arbeitet das Team von Ensemble Studios bereits fleißig an einem würdigen Nachfolger für Age of Empires. Der zweite Part soll nicht nur die wenigen Unstimmigkeiten seines Vorgängers ausmerzen, sondern mit vielen neuen Features endgültig zum Kultspiel werden. Wir haben uns das Echtzeit-Juwel vor Ort angesehen.

Finsteres Mittelalter

Jahrhunderte sind vergangen, seit Sie Ihr Volk von der Steinzeit in die Antike geführt haben. Als mit dem römischen Reich das letzte antike Imperium untergeht, bricht eine neue Epoche an. In Age of Empires 2 schaffen Sie ein Königreich, das die tausend Jahre vom finsteren Mittelalter bis zur Neuzeit überdauern soll.

Laut Designer Bruce Shelley wird sich jedes der 13 Völker (darunter Teutonen, Kelten und Wikinger) von den anderen durch eigene Stärken und Schwächen unterscheiden. Zu Spezialisierungen in Bau, Wirtschaft und Technologie kommen Sondereinheiten wie die japanischen Samurai, oder die Langschiffe der Nordmänner.

Age of Empires 2 wartet mit komplett neuen Einheiten und Gebäuden auf. Statt Streitwagen galoppieren nun Ritter übers Schlachtfeld, steinerne Wachtürme ersetzen die Holz-Hochstände. Weiter fortgeschrittene Völker benutzen gegen Ende des Mittelalters sogar schon Kanonen.

Im Vergleich zum Vorgänger werden viele Gebäude stark vergrößert und im korrekten Verhältnis zu den Einheiten dargestellt. Damit dabei der Platz nicht knapp wird, hat man die Karten gleichzeitig um das Dreifache vergrößert. »Dummerweise verschwinden mit der alten Grafik-Engine die Truppen jetzt hinter großen Gebäuden. Die Perspektive drehbar zu machen, ist zu aufwendig, also werden wir vermutlich mit Transparenz-Effekten arbeiten«, so Shelley.

Epische Schlachten

Derzeit arbeitet man vor allem an einer Verfeinerung des Kampfsystems. So soll Age of Empires 2 als erstes klassi-



Eine Ritterarmee passiert beim Auszug in die Schlacht ein Tor.


Mit den Steinschleudern wird unsere Armee die Verteidigungswälle niederreissen.

sches Echtzeit-Strategiespiel die Ausrichtung der Truppen berücksichtigen. Ein Ritter ist beispielsweise gegen Attacken von der Seite weniger gut geschützt als bei Frontalangriffen. Stürmen die Feinde gar aus zwei Richtungen gleichzeitig an, ist er so gut wie verloren. Daraus ergeben sich neue Taktiken, wie Flankenmanöver oder Angriffe aus dem Hinterhalt. Zudem sollen Formationen wie Keil und gestaffelte Reihen mehr Ordnung in die Schlachten bringen. Die Verteidiger werden voraussichtlich Wachtürme und die Stadtmauer mit Bogenschützen besetzen können, die von dort aus feuern. Tore bieten Schutz vor anrückenden Feindarmeen, lassen aber eigene Kolonnen ungehindert passieren.


Eselskarren schaffen Waren zu den Handelsposten.

Enterkämpfe

Obwohl Seeschlachten im Mittelalter eine geringere Rolle spielten als in der Antike, plant man auch dort einige Neuerungen. So sollen zum einen die Truppen an Bord aktiv bei Entergefechten eingreifen, zum andern will man die Bordgeschütze gegen Landziele weniger wirksam machen.


Die Größe der Gebäude stimmt nun im Verhältnis zu den Einheiten.

Reduziert wird auch die Effektivität der Belagerungsgeräte: Wurfmaschinen sind künftig nicht mehr in der Lage, gleichzeitig zu fahren und zu schießen, sondern müssen vor dem Einsatz verankert werden. Treffer dieser mächtigen Waffen reißen allerdings ganze Festungen ein und verursachen Feuer, das sich unter Umständen noch weiter ausbreiten kann.

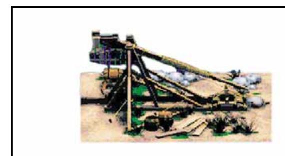
Wege zum Sieg

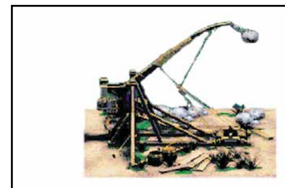
Mindestens ebenso wichtig wie militärische Dominanz soll laut Bruce Shelley der Aufbau eines funktionierenden Wirtschaftssystems werden. Statt Goldminen auszubeuten, will alles Geld durch Handel mit Nachbarstaaten und Kolonien in Übersee verdient sein. Selbst über die Grenzen der Karte hinaus sollen Erkundungsreisen möglich sein, die äußerst risikoreich sein können, aber manchmal lukrative Handelsrouten zu fremden Kulturen eröffnen. Auch auf dem Landweg will man per Eselskarre künftig einen Warenaustausch ermöglichen. Politik-Profis sollen sich mit Hilfe von Handelsembargos fast ohne Waffengewalt durchsetzen können. Zu militärischem Sieg, Artefakt-Eroberung oder wirtschaftlichem Erfolg kann in einigen Szenarios als vierte Siegbedingung der Schutz des eigenen Königs oder einer Königin kommen.

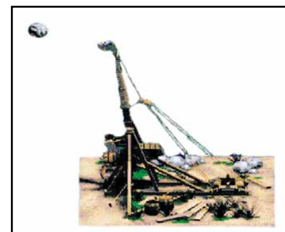
Komplexe Befehle

Zur Kontrolle Ihres Imperiums wollen Ihnen die Ensemble Studios eine Vielzahl von neuen Kommandos und Automatik-Funktionen zur Verfügung stellen. Sie können Ihre Einheiten künftig in einem neuen Wegpunkte-System auf Patrouille schikken, ein Gebäude bewachen oder unerforschtes Gebiet aufklären lassen. Die Übersichtskarte zeigt nach **SimCity**-Manier Rohstoffe, Handelswege oder eine militärische Übersicht an. Kasernen werden mehrere Einheiten des gleichen Truppentyps gleichzeitig ausbilden können.

Außerdem ist für jeden Soldaten eine variabler Agressionslevel geplant, der beispielsweise den Verteidigungsradius bestimmt. Neben der künstlichen Intelligenz der Spieler-Truppen wird auch der Computergegner überarbeitet, der seine Strategie nun selbständig Ihrer Vorgehensweise anpassen soll. RS






Animationsstudie: Die Schleuder verschießt große Felsbrocken.

Age of Empires 2

Genre: Echtzeit-Strategie — Hersteller: Microsoft
Termin: 4. Quartal ’98 — Ersteindruck: Ausgezeichnet

Rüdiger Steidle: »Age of Empires 2 scheint die Stärken des Vorgängers weiter auszubauen. Wenn alle Versprechen erfüllt werden, erwartet uns hier ein heißer Anwärter auf den Strategie-Thron des Jahres ‘98.«

Kostenlose Szenarios und Add-ons

Age of Empires

Neuer Stoff für Microsofts Strategiehit: Von komplett neuen Kampagnen über ein Desktop-Theme bis hin zum Sound-Editor präsentieren wir Ihnen alles, was das Strategen-Herz begehrt.



Auf CD: Alle Tools und Erweiterungen

Seit seinem Erscheinen steht das Echtzeit-Strategiespiel Age of Empires in Ihrer Gunst ganz oben. Wir präsentieren Ihnen auf unserer Heft-CD im Verzeichnis \Diverses\Deluxe\Aoe aktuelle Szenarien, Kampagnen und Goodies für alle Age of Empires-Liebhaber. In unserem CD-Menü finden Sie zu jedem der Tools im Menüpunkt Special eine ausführliche Beschreibung, noch genauere Infos bieten die Readme-Texte in den entsprechenden Unterverzeichnissen.

Grafik-Editor: Wölfe & Shuttles

Neben dem Bearbeiten der Sound-Dateien erlaubt dieses Programm auch die Manipulation der Age of Empires-Grafiksets. Zwar lassen sich diese noch nicht mit einem Malprogramm modifizieren oder anzeigen, Sie können jedoch bereits die enthaltenen Einheiten-Bilder austauschen. Einige davon wurden im Spiel gar nicht verwendet: Beispielsweise ist es möglich, die Bogenschützen in Wölfe zu verwandeln und den Marktplatz zur Raumschiff-Basis umzubauen. Eine Beschreibung der Grafik-Files finden Sie in der Datei Slplist.txt im Editor-Verzeichnis, die Anleitung in Info.txt.

Verzeichnis: \Drsbuild

Sound-Editor: Eigene Samples einbauen

Mit dem Age of Empires-Sound-Editor lassen sich sämtliche Effekte und Sprachsamples gegen eigene Kreationen austauschen. Kopieren Sie nach der Installation die Datei Sounds.drs aus Ihrem Age of Empires-Verzeichnis in den Editor-Ordner. Nachdem das Programm sämtliche Wave-Dateien extrahiert hat, können Sie sie nach Belieben bearbeiten. Zum Aufnehmen eigener Samples eignet sich zum Beispiel das Shareware-Programm Cool Edit, das Sie unter »Diverses« auf unserer CD finden. Die veränderten Dateien werden nun mit dem Editor wieder in das DRS-Format umgewandelt (Button »Pack«), zurückkopiert und stehen dann im Hauptprogramm zur Verfügung. Eine Beschreibung aller Sound-Files finden Sie in der Datei Aoesoundindex.txt im Editor-Verzeichnis, die Anleitung ist im Info-File nachzulesen.

Verzeichnis: \Sound

KI-Editor: Gedankenkontrolle

Anhand der im Textformat abgespeicherten AI-Files bestimmt der Rechner, welche Gebäude und Einheiten entwickelt und gebaut werden sollen. Der KI-Editor bietet eine etwas komfortablere Möglichkeit als eine Textverarbeitung, die künstliche Intelligenz und damit die Strategie der Computergegner zu verändern. Kopieren Sie die Datei Aiedit.exe in Ihr Age of Empires-Verzeichnis und starten Sie sie dort. Die Datei Info.txt im Editor-Ordner enthält noch weitere

AI Editor - C:\Programme\Microsoft Games\Age of Empires\data\Death ...

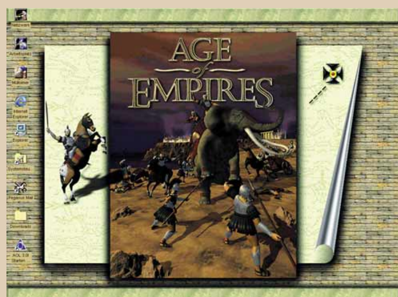
File Item Help

Code	Description	Qty	Parent	Retrains
B109	Town Center	1	-	
U83	Villager	6	Town Center	
B12	Barracks	1	-	
C101	R. Tool Age	1	Town Center	
B84	Market	1	-	
B101	Stable	1	-	
R42	R. L. Armor for Cav.	1	Storage Pit	
R16	R. Watch Tower	1	Granary	
C102	R. Bronze Age	1	Town Center	
B104	Temple	1	-	
R107	R. Woodworking	1	Market	
R28	R. Wheel	1	Market	
B87	Archery Range	1	-	
R21	R. Mysticism	1	Temple	
B49	Siege Workshop	1	-	
R22	R. Astrology	1	Temple	
C103	R. Iron Age	1	Town Center	
R32	R. Artisanship	1	Market	
B49	Siege Workshop	1	-	
B104	Temple	1	-	
U125	Priest	2	Temple	
B104	Temple	1	-	
R110	R. Craftsmanship	1	Market	
U11	Ballista/...	2	Siege Workshop	

KI-Editor: Passen Sie die Computer-Strategie Ihren Wünschen an.

Desktop Theme

Windows imperial



Oberflächlich: Verschönern Sie Ihren Windows-Desktop im Age of Empires-Stil!

Wie wär's mit einem Windows-Desktop im Age-of-Empires-Stil? Mit diesem Theme-Pack verschönern Sie Ihren Arbeits- und Spielplatz. Besitzer des Microsoft-Plus-Pakets kopieren einfach alle Dateien in das Plus-Verzeichnis (zum Beispiel Programme\Plus!) und wählen das Age-of-Empires-Thema in den Anzeigen-Eigenschaften (Rechtsklick auf Windows-Desktop). Alle anderen starten zusätzlich die Shareware »Theme-Manager«, die Sie unter »Diverses« auf der CD finden, und wählen den Age-of-Empires-Desktop im Menüpunkt »Theme« an. Natürlich eignet sich der Theme-Manager auch für alle anderen Desktop-Themes, wie das von Total Annihilation.

Verzeichnis: \Theme

Special



Grafik-Editor: Die Dorfbewohner bestaunen die beiden schicken Raumschiffe auf dem Marktplatz.

Informationen zu diesem ziemlich komplexen Thema.
Verzeichnis: \Aiedit

Kampagnen-Editor: Epische Feldzüge

Zwar enthält Age of Empires einen Szenario-Editor, dieser bietet aber beispielsweise nicht die Möglichkeit, die Karten einer Kampagne auszutauschen und zu editieren. Hier hilft das Programm CPNBuild: Kommen Sie in einer Kampagne nicht weiter, knöpfen Sie sich die Mission vor und verändern sie zu Ihren Gunsten. Kopieren Sie zur Installation die Datei Cpnbuild.exe in Ihr Age of Empires-Verzeichnis und starten Sie sie in einem MS-DOS-Fenster. Eine detaillierte Beschreibung des Programms finden Sie in der Datei Info.txt im Cpnbuild-Verzeichnis.
Verzeichnis: \Cpnbuild

Neue Szenarien: Über 60 Karten

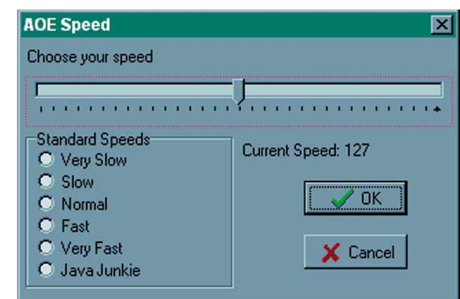
Auf insgesamt über 60 Karten finden Sie sowohl die besten Einzelspieler-Szenarien als auch zahlreiche Multiplayer-Levels auf unserer CD. Lesen Sie die Beschreibung im CD-Menü, und kopieren Sie zur Installation die gewünschten Dateien in das Scenario-Unterverzeichnis Ihres Age of Empires-Spielordners.
Verzeichnis: \Scenario

Neue Kampagnen: Spielspaß Deluxe

Was tun, wenn alle Schlachten geschlagen sind und Sie das eigene Volk zu Ruhm und Ehre geführt haben? Wir haben für Sie über 30 Kampagnen ausgewählt, die wochenlangen Spielspaß garantieren. Erobern Sie als Alexander der Große antike Reiche, erleben Sie Aufstieg und Fall des trojanischen Imperiums, oder stoßen Sie zu Robin Hoods Männern. Die Kampagnen sind nach dem Kopieren der Dateien in den Campaign-Ordner anwählbar, die Beschreibung finden Sie im CD-Menü.
Verzeichnis: \Campaign

Tempo-Regler: Superschnell

Mit diesem Add-on ist es möglich, die Geschwindigkeit von Age of Empires stufenlos zu regeln. Das Maximaltempo liegt weit über dem des Hauptprogramms und eignet sich so beispielsweise sehr gut zum Austesten des Computergegners in einem selbsterstellten Szenario, oder um langsame Rechner zu beschleunigen. Kopieren Sie zur Installation einfach die Datei Aoespeed.exe in das Age of Empires-Verzeichnis. Damit das Programm richtig arbeitet, müssen Sie Ihren PC vor dem nächsten Programmstart allerdings erst neu booten. RS
Verzeichnis: \Speed



Der Tempo-Regler eignet sich zum Austesten von selbstgemachten Szenarios.

So nutzen Sie die Erweiterungen

Alle Tools mit Beschreibung auf CD

Alle vorgestellten Tools und Szenarien finden Sie im Verzeichnis **\Diverses\Deluxe\Aoe** auf unserer Heft-CD. Zu jeder der in diesem Artikel vorgestellten Erweiterungen haben wir im jeweiligen Verzeichnis eine Anleitung namens Info.txt geschrieben, die Sie einfach per Doppelklick öffnen oder auch unter dem Menüpunkt »Special« in unserem CD-Menü finden.

Alle auf der CD befindlichen Tools wurden von uns ausgiebig getestet. Trotzdem können wir für die Fehlerfreiheit der Programme nicht garantieren. Sie sollten deshalb vor ihrem Einsatz eine Sicherungskopie Ihres Age-of-Empires-Ordners anlegen. Das geht am einfachsten, indem man im Windows-Explorer das Spielverzeichnis markiert, kopiert und anderswo wieder einfügt.

Vor Ort im Studio bei der Starcraft-Synchronisation

StarCraft lernt Deutsch

Fieberhaft wird an der deutschen Fassung von Starcraft gearbeitet, die zeitgleich mit der US-Version erscheinen soll. Wir haben uns die Synchronisations-Arbeiten angesehen.



Inzwischen melden sich fast alle Einheiten mit deutscher Sprachausgabe zu Wort.


Auf CD: komplette Zwischensequenz aus Starcraft

Hiobsbotschaft für alle Echtzeit-Fans: Entgegen aller Hoffnungen hat sich StarCraft um einen weiteren Monat verschoben. Hinter den Kulissen wird noch fleißig Detailarbeit geleistet, Ende März soll es dann endlich so weit sein. In den Münchener Violet Sound Tonstudios werden derzeit die letzten deutschen Worte für das langerwartete Strategie-Epos ins Mikrofon geflüstert, gesprochen und gebrüllt. Wir haben die Aufnahmen besucht und exklusiv für Sie eine komplette Zwischensequenz direkt aus dem Spiel ergattert.




Die Videos erforderten viel Synchronisationsaufwand.

Synchronisation in Schüben

Bei StarCraft müssen neben den Zwischensequenzen und Missions-Briefings vor allem die zahlreichen Sätze der Einheiten während der Schlacht (»Eine Horde Zergs greift uns an«) synchronisiert werden. Anhand der amerikanischen Sprachsamples werden die deutschen Sprecher gecastet. In einer sogenannten Begriffsdefinition wird festgelegt, wie die einzelnen Wörter zu übersetzten sind. »Begriffe wie Warp oder Phaser lassen sich beispielsweise nicht eindeutschen«, erklärt Astrid Schiller, die für die Synchronisation verantwortlich ist. Das Material kommt schubweise direkt aus den USA. Bisher standen für StarCraft seit Oktober 1997 drei Aufnahme-Sessions auf dem Plan. Anfang März soll dann die (hoffentlich) letzte Sitzung stattfinden.

Verzerrte Zergs

Die StarCraft-Synchronisation ist sehr aufwendig. »Besonders schwierig sind die zahlreichen Verzerrungseffekte der Zerg- und Protos-Einheiten«, stimmen die beiden Studiobosse Klaus Schmid und Klaus Brunner überein. Für sie fängt die Arbeit nach den Sprachaufnahmen erst richtig an. Um den Zergs möglichst unheimliche Insekten-Stimmen zu verpassen, setzen die Techniker Effekte wie Rückwärts-Hall und andere Verzerrungen ein. Bei längeren Filmabschnitten müssen die Einstellungen für jeden Abschnitt von Hand genaustens an das Original angepaßt werden.

WarCraft 2 lebt

Einige der Stimmen kommen aufmerksamen Kinogängern bekannt vor. So tauchte die deutsche Stimme von Hauptfigur Jim Raynor vor Kurzem als unheimliches Telefongeflüster in Scream auf. Auch einige der Sprecher aus WarCraft 2 sind wieder dabei. Wer die mit viel Pathos geschmetterten Missions-Briefings auf Menschenseite vermißt, freut sich bestimmt über ein Wiederhören mit dieser Stimme. Auf unserer CD finden Sie eine komplette deutsche Zwischensequenz aus dem Spiel. HH


Aufnahmeleiter und Studiobesitzer Klaus Schmid bearbeitet eines der Wav-Files.

Vor-Ort-Bericht: Origins Mega-Rollenspiel

Ultima 9 Ascension

Lord British persönlich kümmert sich seit kurzem wieder um die Serie, die ihn und Origin berühmt machte: Ultima 9 präsentiert sich im 3D-Gewand und bietet neben alten Tugenden neue Ideen wie Figuren-Wechsel.

Welcher Serienveteran trägt mit Vorliebe die Farben Gold und Weiß, kann vor Tugendhaftigkeit kaum laufen und ist in rund 250 Spiel-Jahren weit weniger gealtert als sein Schöpfer Richard Garriott in den letzten 18? Die Rede ist natürlich vom Avatar, dem strahlenden Helden aus sechs der insgesamt neun Ultima-Rollenspiele. Der treue Diener des Märchenkönigs Lord British rettete die Parallelwelt so oft, daß sie mittlerweile eigentlich »Avataria« heißen müßte. Nun kehrt der Held von seinem Ausflug nach Pagan zurück. Doch Britannia wurde von seinem Erzfeind, dem Guardian, heimgesucht...



Statt aus der Vogelperspektive sehen Sie in Ultima 9 die Baumhütten des malerischen Orts Cove in echtem 3D.

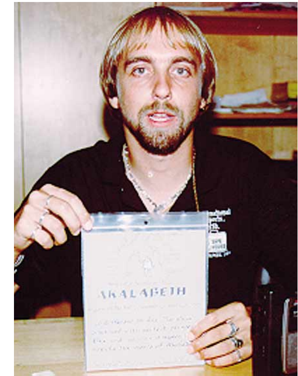
Engine völlig umgekrempelt

Obwohl Ultima 9 – Ascension schon seit fast drei Jahren in der Mache ist, war es zuletzt still darum: Origin-Chef Garriott stellte das ehrgeizige Internet-Projekt Ultima Online in den Vordergrund. Seit einiger Zeit wird aber wieder mit Hochdruck an Ascension gearbeitet. Richard hat sich von vielen Geschäftsführungspflichten entbinden lassen, um als Executive Designer bei seinem erwachsen gewordenen Software-Baby die Fäden zu ziehen. Augenfälligste Änderung ist die Darstellung: Typische Draufsicht-Screenshots, die lange kursierten, haben sich bei unserem Besuch vor Ort als völlig veraltet herausgestellt. Die neue Grafik-Engine gleicht vielmehr der von Tomb Raider 2. Wichtigste Unterschiede zu dem beliebten 3D-Action-Abenteuer: Die Welt wird »grenzenlos« sein, also nicht in Levels aufgeteilt. Außerdem steht das Rollenspiel klar im Vordergrund, nicht die Geschicklichkeit.

Alte Bekannte übernehmen

Ultima-Fans werden mit Insider-Überraschungen geradezu überhäuft. Sie werden nicht nur auf Charaktere aus früheren Folgen treffen (etwa Dupre oder Shamino), sondern können sogar in deren Rolle schlüpfen! Selbst Lord British persönlich werden Sie kontrollieren können. »Wir haben einige Überraschungen parat«, verriet uns Richard Garriott. »Während des Spiels wird der Avatar gefangengenommen. Darauf-





Richard Garriott beteiligt sich stark am Design von Ultima 9.



Dieses Fischerdorf zeigt die Mächtigkeit der Engine: Sämtliche Objekte wie die Kisten oder den umgefallenen Stuhl soll man manipulieren können.

hin schlüpft der Spieler in die Rolle bekannter Ultima-Charaktere. Zum ersten Mal erfährt man, wie mächtig Lord British wirklich ist. Seine Zaubersprüche haben unglaubliche Wirkung, dennoch ist er nicht unüberwindbar.« Und, im Zeitalter von Lara Croft unvermeidlich: Der Avatar hat sein Auge auf eine streitbare Dame namens Raven geworfen.



In der weitläufigen Spielwelt wandern Sie auf Trampelpfaden durch idyllische Flecken.



Eines der zahlreichen Fortbewegungsmittel sind hochseetüchtige Segelschiffe.

Der Avatar teilt sich Britannia mit etwa 150 computergesteuerten Charakteren, die sich in story-relevante und feindliche Figuren aufteilen. Ein relevanter Charakter verfügt über ein feststehendes Script, er hat nützliche Information oder Quests für den Avatar parat. Feindfiguren plappern mehr oder weniger sinnloses Zeug. Ungefähr 80 Prozent der Figuren sollen relevant sein – ein weiteres Indiz für die große Komplexität.

Harte Rückschläge

Mit Ultima 9 sollen die Fehler der Vergangenheit wiedergutgemacht werden. Denn Pagan (Teil 8) war zwar für 1994er-Verhältnisse wunderschön anzusehen, frustrierte jedoch viele Veteranen mit Actioneinlagen und seichter Spieltiefe. Kurz nach Entwicklungsbeginn des neunten Teils als Abschluß der »Trilogie der Trilogien« begannen neue Probleme. Das Personalkarussel bei Origin drehte sich kräftig, berühmte Ultima-Mitentwickler wie Warren Spector und Dennis Loubet verließen die Firma. Vor etwa zwei Jahren wurde das komplette Team von Ascension abgezogen, um an Ultima Online zu arbeiten. Letztes Jahr stellte sich dann heraus, daß die Engine von Ultima 9 nicht mehr zeitgemäß war. Ein weiterer Faktor schlich sich in die Gleichung ein: 3D-Beschleunigerkarten. Garriott beschloß, das Spiel von Grund auf neu zu gestalten: »Ascension liegt mir sehr am Herzen. Ich arbeite daran ebenso mit wie jeder andere Product Designer. Meine Teamkollegen haben mittlerweile begriffen, daß ich mit ihnen auf einer Stufe stehe und keine besondere Autorität ausübe.«

Avatara Croft?

Sie sehen dem Avatar in einer echten 3D-Umgebung über die Schulter. Der Serienheld geht, läuft, springt, klettert, schwimmt. Diese Aktionen wurden eingebaut, weil sie zu einem realistischen 3D-Charakter gehören – sie werden aber nicht spielbestimmend sein. Wechselnde Wetterverhältnisse werden auf einer beeindruckenden Detailebene dargestellt. Baumwipfel wehen im Wind, auf Wasserflächen bilden sich Wellen, das Schild



Der Avatar hat eine Schatzkammer gefunden. Alle herumliegenden Gegenstände wie die Waffen und Rüstungen können auf- und mitgenommen werden.



An manchen Stellen erlaubt Ihnen das Programm, den Blickwinkel frei zu wählen. Hier zoomen wir zum Beispiel an eine Gesprächspartnerin heran.



einer Herberge schwingt träge hin und her. Zur Zeit denken die Designer über die Implementierung von Regen und Schnee nach. Der Kamerawinkel bleibt in den meisten Szenen konstant. In bestimmten Situationen darf der Spieler die für ihn geeignetste Einstellung wählen. Das physikalische Modell erlaubt Aktionen wie das Stemmen und Werfen von Stühlen oder Tischen, die alle echte 3D-Objekte sind. Für Ascension verspricht Origin ein neues Kampfsystem. Inwieweit man an Kämpfen aktiv teilnimmt, wird durch die Einstellung einiger Parameter bestimmt. Action-Verächter lassen ihren Helden einfach automatisch kämpfen.

Riesige Spielwelt

Britannia hat im neuesten Teil mit ungefähr 150 mal 150 scrollenden Screens riesige Ausmaße. Die weitläufigen Dungeons werden aus mehreren Ebenen bestehen. In einer so großen Spielumgebung müssen natürlich diverse Transportmöglichkeiten zur Verfügung stehen. So können Sie auf einem Drachen reiten und per Schiff reisen. Da eine Seefahrt längere Zeit in Anspruch nimmt, kann eine Zeitrafferfunktion aktiviert werden. Falls Sie dabei auf Piraten oder Seemonster treffen, wird in einen Echtzeit-Kampf umgeschaltet.

Zahlreiche Subquests sollen das Geschehen abwechlungsreich halten. Der Handlungsablauf ist nicht linear, Sie suchen Ihrer Spielfigur Aufgaben in Abhängigkeit von deren Stärke und Erfahrung. Garriott machte bei unserem Gespräch ein weiteres Versprechen: »Unsere Spieler freuen sich immer, das eine oder andere Easter Egg zu finden. Und die Designer haben großen Spaß daran, sie einzubauen. Bereitet euch also auf einige kuriose Gags vor.«



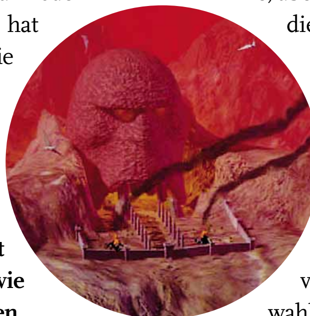
»Liebesaffäre mit Ultima«

Interview mit Ed Castillo, dem Producer von Ultima 9 – Ascension.

GameStar: Was brachte Dich zu Origin?
Ed Castillo: Eine aufrichtige Bewunderung für Richard Garriott und eine seit meiner Kindheit andauernde Liebesaffäre mit der Ultima-Serie waren die Gründe. Die Chance, ein Ultima-Spiel zu produzieren, würden sich nur wenige Designer entgehen lassen.

GameStar: Welche Erfahrungen hast du mit Richard gemacht?
Ed Castillo: Der Mann hat eine unglaubliche Phantasie, besonders, wenn es um Ultima geht. Er redet über Dinge, die in den Spielen passieren – und du hast keine Ahnung, wann das alles drin gewesen sein soll. Und wenn Du ihn danach fragst, kriegst du zur Antwort, daß es in dieser und jener Szene durch einen Runenstein links unten in der Ecke symbolisiert wurde. Diese Detailverliebtheit hat Ultima groß gemacht!

GameStar: Die Ascension-Engine wurde schon vor deinem Amtsantritt entwickelt. Was hältst du von ihr?
Ed Castillo: Die Engine ermöglicht einen für Ultima-Spiele unglaublich wichtigen Aspekt, und das ist das Abtauchen in die Spielumgebung. Das ist für Ascension noch wichtiger als die Grafik oder der Sound. Die Engine hat kaum Restriktionen. Sie verfügt über spatialen Sound, produziert 16-Bit-Grafiken, beherrscht Wetter- und Lichteffekte und vieles mehr.



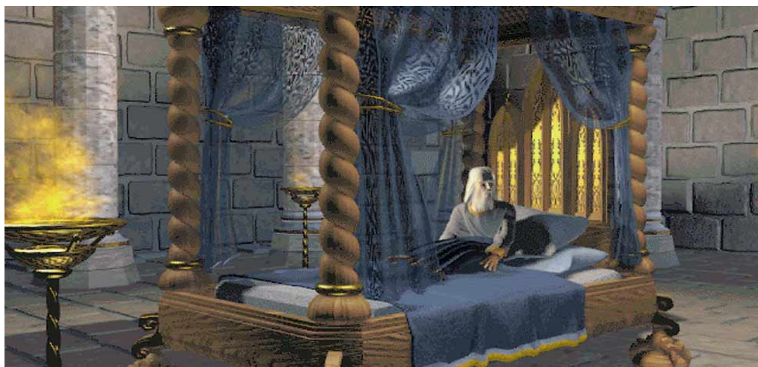
GameStar: Und sie läßt Ascension nicht mehr wie ein Ultima-Spiel aussehen...
Ed Castillo: Nur, weil wir eine 3D-Umgebung haben, heißt das noch lange nicht, daß es kein gutes Ultima werden kann. 3D bietet phantastische Möglichkeiten, zum Beispiel unbegrenzte Bewegungsfreiheit oder frei wählbare Kamerawinkel. Die Zeiten, in denen man ein Spiel mit Standgrafiken oder 2D-Hintergründen entwickeln konnte, sind vorbei.

GameStar: Wieso tauchte bei deiner Vorführung kein Statistik-Screen auf?
Ed Castillo: Weil wir uns noch nicht sicher sind, ob wir den überhaupt brauchen. Es gibt zwar eine Statistikroutine, aber die dient nur dazu, daß die Programmierer überprüfen können, ob die Charakterentwicklung korrekt stattfindet. Der Avatar wird durch Übung besser und mächtiger, die Zaubersprüche werden effektiver und die Waffenauswahl reichhaltiger. Das merkt man auch ohne Statistik-Screen.

GameStar: Was kommt nach Ultima 9?
Ed Castillo: Die Serie wird mit Sicherheit weitergehen, die »10« lassen wir aber weg. Britannia lebt – doch wenn ich dir noch mehr erzähle, muß ich dich leider anschließend erschießen.

Edward Del Castillo (29) war Produzent von Command&Conquer 1 und 2. Nach einem kurzen Ausflug zu Sid Meiers Firaxis ist er jetzt bei Origin Producer von Ultima 9.







Erstmals bietet ein Ultima-Spiel aufwendige Zwischensequenzen. Von oben nach unten: Der Feuertitan Pyros, Lord British im Schlafanzug, ein Drachenfürst auf seinem Reittier.

Trilogie der Trilogien

In Ascension geht es darum, den Guardian endgültig zu besiegen, der in den Jahren der Abwesenheit des Avatars Britannia überfallen hat. Unser Held ist seit dem Ende von Ultima 8 ein Titan des Äthers und besitzt mehr Macht als je zuvor. Im Laufe seiner Abenteuer wird er zu einer höheren Bewußtseinsebene aufsteigen und kommenden Helden-Generationen als eine Art Mentor und Berater dienen. Mit Ultima 9 enden die drei Trilogien, die sich um den Avatar ranken – der Serienstar wird nicht mehr als Spielfigur auftauchen. Richard Garriott verspricht, daß in Ascension alle losen Enden aus sämtlichen Vorgängern zusammengeknüpft werden und zudem der Grundstein für zukünftige Ultimas gelegt wird.

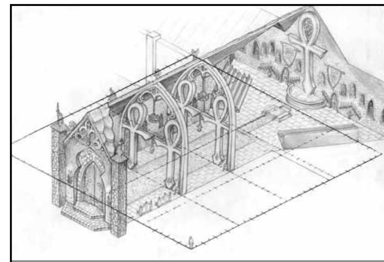
Runen und Riten

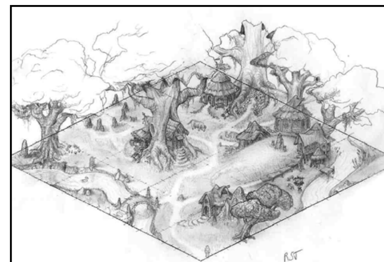
Magie ist seit jeher ein integraler Bestandteil der Ultima-Welt. Das aus Pagan bekannte Fummel-Interface fiel der Löschtaste zum Opfer; statt dessen griff man auf das einfach zu handhabende und dennoch effektive Magie-Interface von Ultima 7 zurück. Aus Ihrem Zauberbuch wählen Sie einfach die passende Formel aus. Heilende und stärkende Tränke werden nach Symbolen und Wirkung geordnet und stehen auf Mausklick zur Verfügung. Origin denkt über ein zusätzliches System nach, das auf einer Serie von Riten basiert. Um das Sprücheweben zu erleichtern, stehen eine Reihe Macros und Icons zur Verfügung. Diese Vorgaben dürfen Sie durch Festlegen eigener Tasten- oder Mauskombinationen übergehen.

Monster-Hardware

Zum ersten Mal kann das Ultima-Universum in echten 16-Bit-Grafiken durchwandert werden. Um die Systemanforderungen nicht in völlig astronomische Höhen zu treiben, wurden alle Renderings mit unterschiedlichen Rastern angefertigt. Unter der High-Polygon-Textur, die der Besitzer eines leistungsfähigen Rechners sieht, befindet sich eine weitere Textur mit geringerer Polygonzahl für schwächere Systeme. Die Installationsroutine stellt automatisch fest, wie die Grafiken am besten skaliert werden. Trotzdem werden zur Zeit die gigantische Minimalanforderungen mit einem Pentium 233, 32 MByte RAM sowie einer 3D-Karte angegeben. 3Dfx-Beschleuniger werden speziell, alle anderen über Direct 3D unterstützt.

Ultima 9 – Ascension wird keine Multiplayer-Unterstützung bieten – das bleibt Ultima Online vorbehalten. Das vorläufige Erscheinungsdatum wurde auf Herbst '98 festgelegt. Gehen Sie lieber von Weihnachten aus... LA





Detaillierte Zeichnungen dienen den Welt-Designern als Vorlage für das Plazieren von Terrain, Höhenstufen und Objekten.



Viele altbekannte Figuren mischen wieder mit, darunter der gealterte Avatar, der noch weisere Lord British und der geläuterte Blackthorn.

Ultima 9 – Ascension

Genre: 3D-Rollenspiel Hersteller: Origin
Termin: 4. Quartal '98 Ersteindruck: Sehr gut

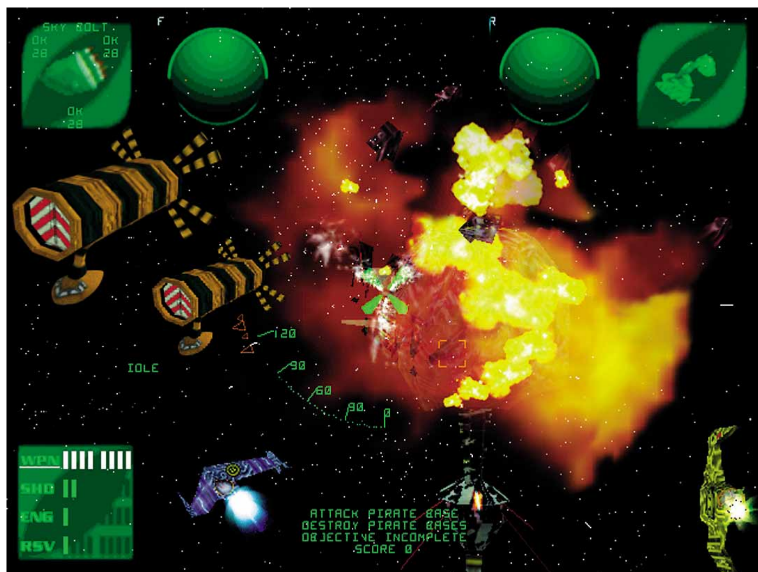
Jörg Langer: »Als beinharter Ultima-Fan hat mich die neue 3D-Optik zuerst geschockt. Doch erstens läßt sich Britannia damit tatsächlich realistischer darstellen als je zuvor. Und zweitens vertraue ich Garriotts Versprechen, wieder ein episches Mega-Rollenspiel zu schaffen – schließlich hat er das schon zuvor hingekriegt.«



Sternenkrieg im Sonnensystem

Xenocracy

Raumpiloten aufgepaßt! Statt durch vorgefertigte Standard-Missionen flitzen Sie demnächst durch abwechslungsreich generierte Kampfeinsätze.



Mächtige Explosionen erschüttern einen umkämpften Transporter-Verbund.

Das Sonnensystem im Jahr 10.600: Erde, Mars, Venus und Merkur sind unabhängige Welten. Im Weltraumspiel Xenocracy sollen Sie als Vertreter einer interstellaren UNO mit flotten Kampfjägern zwischen diesen vier Supermächten für Ruhe sorgen. Mal attackieren Sie eine galaktische Reparaturstation der Merkurianer, mal verteidigen Sie eine Bodenbasis auf der Venus. Stellenweise haben Sie es im All gleichzeitig mit Raumschiffen aller vier Parteien zu tun. Keine leichte Aufgabe – zumal das Spiel verloren ist, sobald zwei Mitgliedsplaneten des strapaziösen Quartetts wegen zu massiver Benachteiligung eingehen.



Bodenkämpfe auf der Venus – jeder Planet sieht aus wie sein Vorbild.

Intergalaktisches Glücksspiel

Wo andere Weltraumspiele vorgefertigte Missionen in festgelegter Reihenfolge haben, soll Xenocracy ein sich ständig wandelndes Universum bieten. Die Rahmendaten der Einsätze sind nur grob festgelegt. Sie wissen beispielsweise, daß Sie einen Transporter verteidigen müssen. Ob es sich dabei aber um ein großes, stabiles Schiff oder einen wackeligen Seelenverkäufer handelt, ob er von starken Feinden oder nur von einem kleinen Rudel Raumpiraten angegriffen wird, errechnet ein Zufallsgenerator vor jedem Einsatz. »Das Ausbalancieren der Missionen war die Hölle«, so Projektleiter Tony Francis. »Schließlich hat einer unserer Programmierer, der in seiner Freizeit begeisteter Papier-Rollenspieler ist, ein System entwickelt, das sich unsichtbar im Hintergrund um den jeweils passenden Schwierigkeitsgrad kümmert.«

Baukasten für Raumschiffe

Im Spielverlauf klettern Sie in fünf verschiedene Raumschiffe, die Sie stärker als in jedem vergleichbaren Programm individuell mit Waffen, Raketen, Schilden und Triebwerken ausstatten. Sogar die Armaturen können Sie wie im Baukasten aus unzähligen Modulen zusammenstellen – kein Wunder, schließlich hat Tony Francis vor seinem Einstieg in die Spiele-Branche unter anderem Head-Up-Displays für Kampfhubschrauber der britischen Luftwaffe entworfen.

Zu acht durchs All

Xenocracy wird alle gängigen Beschleunigerkarten nach dem Direct-3D-Standard unterstützen. Wer mag, spielt das vollständig übersetzte Spiel auch im Netzwerk – bis zu acht Raumflieger dürfen dann im Deathmatch oder Capture-the-Flag-Modus gegeneinander antreten. PS

Xenocracy

Genre: Weltraumspiel
Hersteller: Grolier Interactive
Termin: April '98
Ersteindruck: Gut

Peter Steinlechner: »Die Idee mit den per Zufallsgenerator erstellten Missionen klingt vielversprechend. Grafisch gefallen mir besonders die Planetenoberflächen.«

Es muß nicht immer Schumi sein

Grand Prix 500cc

Mit schicker Grafik und viel Realismus will Grand Prix 500cc den Beweis antreten, daß Rennsimulationen nur zwei Räder brauchen.



Die Strecke am Nürburgring ist schon komplett fertiggestellt. Die Kurvenlage der einzelnen Maschinen wirkt äußerst lebensecht.

Bis zu 200 PS stark und mit Spitzengeschwindigkeiten von rund 300 km/h rasen die Motorräder der 500-Kubikzentimeter-Klasse allsonntäglich über die Piste. Anders als in der Formel 1 verlaufen die Rennen dabei extrem dynamisch. Positionswechsel an der Spitze ereignen sich meist mehrmals pro Runde – davon kann der Villeneuve-geschädigte Schumi nur träumen. Ascaron hat ein Herz für Biker und läßt Sie in Grand Prix 500cc eine knochenharte Renn-Karriere auf zwei Rädern erleben.



Selbst auf den Fahrer-Overalls prangen Werbesticker.

Grafik auf Spitzenniveau

Was haben ein Fußball-Manager und eine Rennsimulation gemeinsam? Nicht viel, würde man denken, aber weit gefehlt. Die komplette 3D-Engine von Ascarons Motorrad-Epos Grand Prix 500cc basiert auf denselben Routinen wie die Spielszenen in Anstoss 2. Die Gütersloher Entwickler tunen bereits seit dem Frühjahr '97 ihr Grafiksystem. Mit Direct-3D-Unterstützung und einer speziellen Anpassung an 3Dfx-Karten wollen sie die Fußballoptik rennspieltauglich machen. Das Ergebnis der Mühe konnten wir vorab im Ascaron-Hauptquartier bestaunen. Zwei Rennstrecken sind bislang schon komplett fertiggestellt: das belgische Bruenn und der legendären Nürburgring. Durch Steigungen und Gefälle an den richtigen Stellen wirken die Parcours sehr plastisch, was zusammen mit den geschickt gewählten Texturen, den Gebäuden sowie Überbauten eine wirklichkeitsgetreue Szenerie erzeugt.

Schnittige Animationen

Artistische Körperbeherrschung ist das A und O der Motorradfahrer. So legen sie sich in die Kurven bis fast auf



Ganz nah an der Piste ist das Gefühl für die Geschwindigkeit am stärksten ausgeprägt.



Das Riesenrad von Suzuka darf nicht fehlen.

Fahrbahnniveau und balancieren mit ihrem Körper permanent die Maschine aus. Dem wird mit zahllosen Animationsphasen und lebensechten Bewegungen der Digi-Biker Rechnung getragen. Lediglich die Köpfe erinnern eher an eckige Pappkartons. Dabei bewegte sich die High-Color-Grafik unter 640 mal 480 Pixeln bereits auf einem Pentium 166 mit 3Dfx-Karte sehr schön flüssig.



Waghalsige Überholmanöver enden leider oftmals so.

Die Königsklasse

Eingebettet in den grafischen Aufwand können Sie sich gleich in der Königsklasse 500ccm beweisen, oder aber im Karrieremodus klein anfangen. Dann erwarten Sie zusätzlich Meisterschaften in der 125er- und 250er-Kategorie. Im Mittelpunkt steht stets die Beherrschung der jeweiligen Maschine. Denn **Grand Prix 500cc** versteht sich in allererster Linie als eine waschechte Simulation. Deshalb sollten Sie die Maschine vor den Rennen auf einer der vier Teststrecken optimal tunen. Angefangen von den idealen Übersetzungsverhältnissen über die Bremsjustierung und Reifenwahl setzt Ihnen dieses umfangreiche Setup kaum Grenzen. Sogar der Gasdruck der Federung läßt sich variieren. Hilfreich zur Seite steht Ihnen dabei eine extrem detaillierte Datenaufzeichnung. Sämtliche Parameter, die die Fahrleistung beeinflussen, ermittelt eine Automatik und bereitet sie entsprechend auf. Durch detaillierte Angaben zu Motortemperatur, Straßenhaftung, Federwegen oder Gashebelpositionierung ziehen Sie so Rückschlüsse auf eventuelle Einstellungsfehler.



Kurz nach dem Start ist die Ausgangsposition noch weitgehend erhalten.

Galante Gegner

Letztlich sind aber nur Sie für Sieg oder Niederlage verantwortlich. Behinderungen durch Regen und aufspritzendes Wasser, Rauch von beschädigten Motoren oder gar auf die Farbahn gestürzte Konkurrenten müssen Sie alleine meistern. Ein wenig unterstützend greift Ihnen die CPU unter den Lenker, denn das Programm paßt die Gegner in gewissen Grenzen Ihren Fähigkeiten an. Zusätzlich mit drei Schwierigkeitsgraden und dem vereinfachten Actionmodus sollte sich so jeder Rennsport-Freund früher oder später auf dem Siegertreppchen wiederfinden.

Mitten drin

Da sich Ascaron die offizielle Lizenz des Rennverbandes FIM sichern konnte, dürfen die Designer alle Originalnamen verwenden. Darüber hinaus wollen sie jedem der 100 CPU-gesteuerten Fahrer einen individuellen Fahrstil spendieren. Die von uns gefahrenen Rennen kamen der Dynamik eines echten Laufs schon recht nahe. Unterstützt durch den 3D-Sound mit vier Lautsprecherboxen könnte man glaubten, selbst an der Rennstrecke zu stehen. In der Endversion soll Ihnen die Unterstützung von Force Feedback-Joysticks ein Gefühl für den Untergrund (Asphalt, Sand) geben. MIC

Grand Prix 500cc

Genre: Motorrad-Rennspiel
Hersteller: Ascaron
Termin: Juni ´98
Ersteindruck: Sehr gut

Mick Schnelle: »Mit Grand Prix 500cc hat Ascaron ein heißes Eisen im Feuer. Grafisch schön in Szene gesetzte Rennstrecken und die realitische Fahrphysik positionieren den Rennspaß aus Gütersloh ganz weit vorne.«

Weltenkampf im Universum

Descent: Freespace

Aus finsteren Gängen ins All: Im offizielle Descent-Ableger kämpfen Sie in flotten Raumjägern gegen eine fremde Alien-Flotte.

Die Überraschung war geglückt: Statt der wartenden Spielergemeinde zu Jahresbeginn den eigentlich fälligen dritten Teil von Descent vorzustellen, zeigte Parallax ein ganz anderes Programm. Im Weltraumspiel Descent: Freespace flitzen Sie nicht mehr durch düstere Kellergewölbe und lange Gänge, sondern toben sich in einem intergalaktischen Feldzug wie bei Wing Commander aus.

Schon seit Jahrzehnten führt die Menschheit einen aussichtslosen Kampf gegen das Volk der Vasudans. Das Kriegsglück begünstigt mal die eine, mal die andere Seite – aber keine kann sich langfristig durchsetzen. Da taucht unerwartet ein weiterer Mitspieler auf. Die technisch weit überlegenen, insektenähnlichen Shivans drohen, beide vom Krieg zermürbten Völker im Handstreich zu überrollen. Schnell schließen Erde und Vasuda eine brüchige Allianz – und Sie dürfen einmal mehr als heldenhafter Pilot für den Sieg sorgen.



Deutlich sichtbar prallen Ihre Lasergeschosse an der Außenhülle des terranischen Schiffs ab.

Bombastische All-Grafiken

Seit alten Descent-Tagen genießt Parallax einen exzellenten Ruf für schnelle und schöne 3D-Grafik. Mit Freespace wird sich das kaum ändern. Riesige Raumschiffe durchziehen das All, gleich an mehreren Örtlichkeiten finden heiße Schlachten zwischen Abwehrstaffeln und schweren Bombern statt. Strahlend hell leuchten gleißende Lichter im dunklen Universum – sowohl von Antriebsaggregaten wie von Detonationen. Raketen und Torpedos sollen lange Rauchfäden durch das All ziehen; ähnlich wie in Wing Commander wird es auch in Freespace Schwärmer-Geschosse geben.

Überzeugendes Fluggefühl

Ein weiteres Glanzlicht von Freespace soll das äußerst glaubwürdig umgesetzte Fluggefühl werden. Sobald Sie



Ruhig zieht ein gewaltiger Zerstörer seine Runden, während Sie im Begleitschutz mitfliegen und ihn im Notfall verteidigen.



Ein mächtiges vasudanisches Großkampfschiff eilt Ihnen zu Hilfe.



Perfekt gerenderte Zwischensequenzen treiben die Story voran.





In heißen Raumschlachten kämpfen Sie gegen shivanische Kampftruppen.



Das Hauptmenü: Durch die Tore erreichen Sie alle wichtigen Spielbereiche.

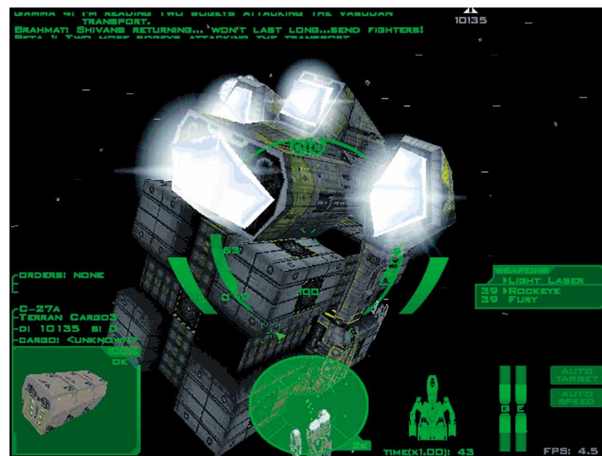
beispielsweise den Nachbrenner anwerfen, scheint das kräftige Aggregat das gesamte Schiff kurzfristig fast auseinanderzureißen. Selbst große Transport-Container schleudert ein Zusammenprall in eine andere Richtung. In Sachen Steuerung orientieren sich die Entwickler ebenfalls bewußt an den prominentesten Genre-Vertretern. Alle wichtigen Tastatur-Kommandos übernehmen die Programmierer nahezu unverändert aus **Wing Commander 5** oder **TIE Fighter**, stellenweise ergänzt um durchdachte Details. So sorgt besagter Nachbrenner für deutlich mehr Schub, funktioniert dafür aber nur kurze Zeit am Stück.

Aufwendige Missions-Strukturen

Vor jedem Auftrag werden Sie wählen können, ob Sie lieber in schweren Bombern oder flotten Raumjägern durch das All sausen. Entsprechend ändert sich Ihre Aufgabe, und Sie schalten entweder Großkampfschiffe aus oder kümmern sich um deren Verteidigungskräfte, während die computergesteuerten Kollegen Torpedos abwerfen. Ähnlich wie in **TIE Fighter** wird es stellenweise recht komplex zur Sache gehen. Aus feindlichen Großkampfschiffen katapultiert sich etwa kurz vor deren Zerstörung ein kleines Shuttle mit den Offizieren – das Sie natürlich stoppen sollen. Shivan-Verbände versuchen, aus verschiedenen Richtungen eine vasudanische Basisstation ins All zu pusten, während Sie verzweifelt zwischen den Angreifern hin- und herflitzen. Zwischendurch verteidigen Sie einen Terraner-Transporter bei seinem Andockmanöver und stellen sicher, daß er nach ein paar Minuten wieder heil abheben kann.

Abwechslung im All

In 25 Aufträgen sollen Sie für den interstellaren Frieden ins Cockpit klettern. **Descent: Freespace** bietet einen leicht verzweigenden Missionsbaum, die meisten Einsätze gibt es in zwei bis drei unterschiedlichen Varianten. Ähnlich wie in **Wing Commander Prophecy** nimmt Ihr Geschick am Flugknüppel stets Einfluß auf spätere Aufträge. Beispielsweise, wenn Sie als eines der Unterziele einen Zerstörer der Shivans ausschalten sollen. Entkommt das schwere Raumschiff, haben Sie den Einsatz möglicherweise trotzdem erfolgreich absolviert – müssen aber in einer späteren Mission wieder mit der geballten Kampfkraft desselben Zerstörers rechnen.



Unzählige Details sollen für ein glaubwürdiges Universum sorgen. Hier holt gerade ein riesiges Transportschiff seine Fracht ab.

Noch schöner mit 3D-Karte

Unsere Bildschirm-Fotos basieren auf der Software-beschleunigten Version, die ab einem Pentium 166 ausreichend flott laufen soll. Sowohl schneller als auch deutlich schöner dürfte die Version für 3D-Karten werden, an der ein Spezial-Team rund um die Uhr werkelt.

Freespace soll Mehrspieler-Partien mit bis zu 16 Teilnehmern unterstützen, die im Deathmatch kämpfen oder gemeinsam Aliens jagen. PS

Descent: Freespace

Genre:	Weltraumspiel	Hersteller:	Parallax
Termin:	2. Quartal '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Das Freespace-Fluggefühl kommt einfach unglaublich realistisch rüber. Die normale Grafik sieht schon erstklassig aus, aber richtig gespannt bin ich auf die 3D-beschleunigte Version.«

Explosionen am laufenden Band

Incoming

Umgeben von Feuerbällen, abstürzenden Alien-Raumschiffen und wuchtigen Detonationen retten Sie die Menschheit.



Auf CD: Video-Special

Grimmige Außerirdische stürzen sich mit einer gewaltigen Invasionsflotte auf die Erde – das Ende der Menschheit scheint nahe. Im Actionspiel Incoming bekommen Sie den Auftrag, die Aliens mit aller verfügbaren Waffengewalt wieder in möglichst ferne Weiten des Alls zurückzuschlagen. Das Programm setzt auf Action pur. Nur wer schneller und schärfer schießt als die Invasoren vom fremden Stern, wird den blauen Planeten retten. Stellenweise führen Sie auch etwas komplexere Aufträge durch und begleiten etwa einen verbündeten Panzer-Konvoi sicher ins Basislager.



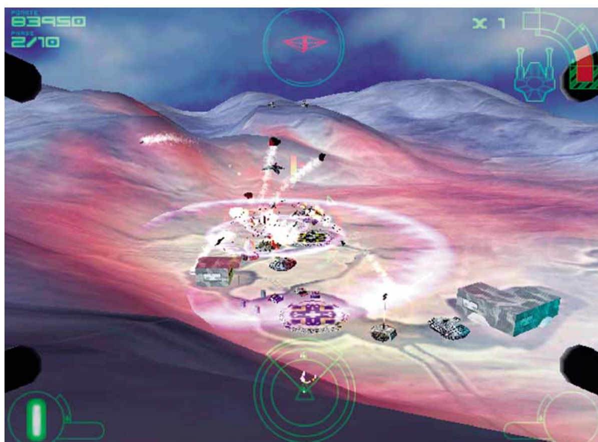
Wenige Treffer der Alien-Bomber legen die gesamte Erden-Basis in Schutt und Asche.

Druckwelle, Lichtspiel, Flammenmeer

Dank moderner 3D-Karten soll Incoming in Sachen Grafik nie zuvor gesehene Spezialeffekte bieten. Ganze Scharen aufwendig konstruierter Alienschiffe tummeln sich am Himmel. Treffer lassen die Gegner nicht nur in einem gewaltigen Flammenmeer aufgehen, sondern lösen auch riesige Detonations-Druckwellen aus, die das gesamte umliegende Gelände in den buntesten Farben ausleuchten. Unter anderem kämpfen Sie in hügeligen Wüstengebieten, schalten in eisigen Schneelandschaften ein Vorratsdepot der Aliens aus und vertreiben schließlich auf dem Mond die Reste der Invasionsarmee. Diverse aufrüstbare Raketensysteme und Plasmakanonen sollen die Erde der Rettung näherbringen, später ballern Sie auch mit außerirdischen Energieblitz-Waffen und Nuklear-Raketen.

Vom Helikopter zum Raumgleiter

Im Spielverlauf kämpfen Sie in einer drehbaren Flak und böllern aus schweren Kanonenrohren, fliegen im Helikopter gen Gegner, flitzen in einem gekaperten Raumgleiter den Außerirdischen entgegen oder ballern aus schweren Panzern auf die Invasoren. Die Steuerung wird betont einfach ausfallen, damit sich der Spieler im rasanten Wechsel der Kampfgeräte nicht ständig auf immer wieder neue Vehikel umstellen muß. PS



Gewaltige Explosionswellen leuchten das Arktis-Tal vollständig aus.

Incoming

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Rage
Termin:	April '98	Ersteindruck:	Gut

Peter Steinlechner: »Incoming will die Spielewelt nicht neu erfinden, sondern mit viel Abwechslung und imposanten Grafik-Effekten für Baller-Kurzweil sorgen.«

Neue Infos zum 3D-Knaller

Forsaken

Exklusiv konnten wir schon jetzt die höheren Levels des potentiellen Action-Überfliegers antesten. Lesen Sie, was sich die Designer alles einfallen ließen.

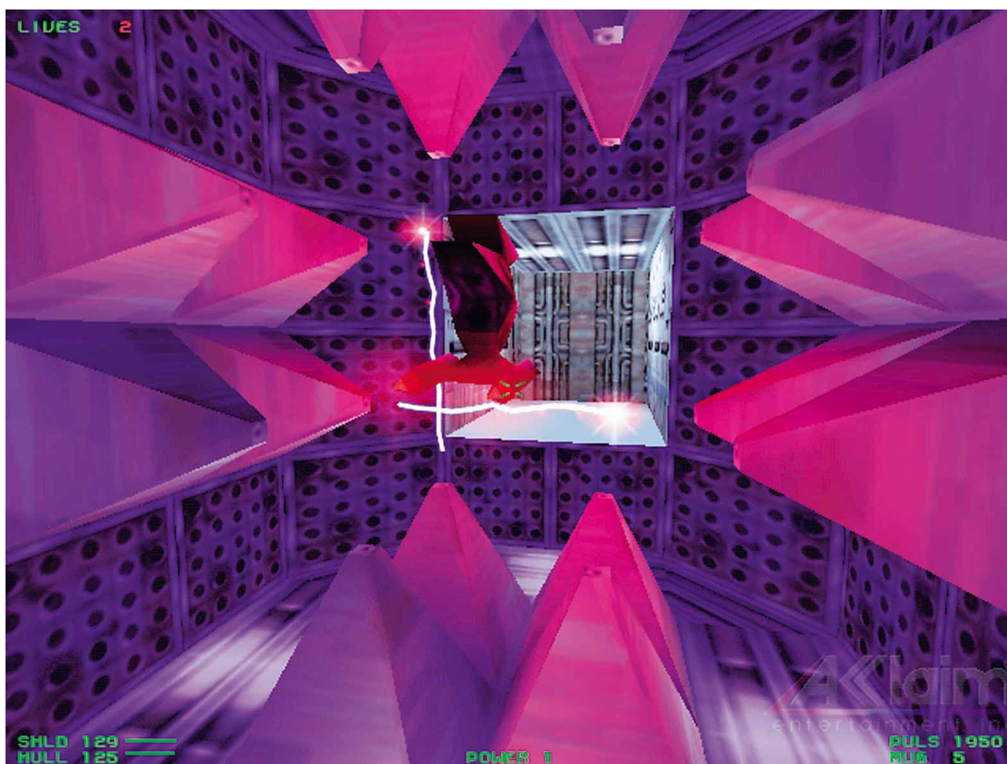


Auf CD: Video-Special



Spielbare Demo: http://www.acclaim.net/cgi-bin/mailing/forsaken_int.pl4

Mit großen Schritten nähert sich das 3D-Actionspiel Forsaken der Fertigstellung. Während das Entwicklerteam Probe noch an letzten Details arbeitet, konnten wir exklusiv eine brandheiße Beta-Version des Programms spielen und feststellen, was Sie in den späteren Levels alles an Überraschungen und optischen Leckereien erwartet.



Im Vergleich zu den gewaltigen Energieblitz-Kanonen wirkt der gegnerische Minenleger winzig.

Aufwendige Kampfeinsätze

Die meisten der insgesamt 15 Levels von Forsaken orientieren sich an bestimmten Themen. So flitzen Sie im Azteken-Einsatz durch schmale Gänge, die mit indianisch anmutendem Wandschmuck ausstaffiert sind. Der entpuppt sich allerdings meist als Falle und spuckt entweder Flammen oder feuert Raketen ab. In der Unterwasserwelt fliegen Sie mit Ihrem Gleiter durch ein U-Boot, an großen Bullaugen vorbei und durch die Mannschaftsquartiere, während über den Eisenboden Kampfpanzer rollen und aus allen Kanonenrohren ballern. Gelegentlich werden Sie mit Ihrem Gefährt höchstpersönlich das feuchte Naß durchpflügen müssen. Sobald Sie eingetaucht sind, passen sich die Bewegungen der Umgebung an, und Sie kommen nur noch zäh voran. Im Kernkraftwerk stehen manchmal hochexplosive Fässer, und die Feindesschar rollt Ihnen fröhlich schießend durch giftgrünes Nuklear-Wasser entgegen, das sich dank fraktal berechneter Oberflächen-Struktur bei Beschuß wunderbar lebensecht kräuselt und Schlieren zieht.


Urplötzlich tauchen in der Azteken-Halle feindliche Blechkrieger auf.

Mehr als ballern

Um in den verwinkelten Levels voranzukommen, müssen Sie nicht einfach nur alle Feinde ausschalten. Immer wieder lädt das Programm zum Knobeln ein und präsentiert verschlossene Tore, die sich erst nach Beschuß der richtigen Schalter öffnen. So offensichtlich wie in vielen 3D-Konkurrenzprogrammen soll es allerdings nicht zugehen. Statt nur schnöde auf Knöpfe zu drücken, müssen Sie beispielsweise gelegentlich auf Lüftungsöffnungen schießen, die mit viel Getöse detonieren, heißen Dampf ausstoßen und erst dann den Weg freimachen. In einigen Umgebungen sollen Sie Kisten oder sonstige Gegenständen finden und zerstören, damit sich der Hauptausgang öffnet. Stellenweise gilt es, eine bestimmte Mindestzahl gegne-

rischer Roboter über den **Forsaken**-Jordan zu schicken, erst dann aktiviert sich ein Teleporter zum nächsten Gebiet.

Nervenzerreißende Spannung

Besonderes Augenmerk wollen die Level-Designer auf die Plazierung der blechernen Gegner richten. In **Forsaken** müssen Sie sich nicht nur auf frontal angreifende Feinde einstellen. Das Spiel nimmt das Kürzel 3D ernst und konfrontiert Sie immer wieder mit plötzlich auftauchenden Gegnern hinter, über und unter Ihnen: Kaum haben Sie den stählernen Flieger vor sich erledigt, materialisiert sich wie aus dem Nichts einer seiner Kollegen in Ihrem Rücken und nimmt Sie ohne zu Zögern unter Beschuß. Zum Glück läßt sich ein Fenster einblenden, das Ausblicke nach hinten gewährt.

Aus heiterem Himmel öffnet sich eine kaum sichtbare Luke an der Decke, ein Gleiter schwebt lautlos herab und eröffnet das Feuer. Regelrechte Panik soll aufkommen, wenn Sie unerwartet ein scheinbar harmloser Gang anzieht, sekundenlang mit Höchstgeschwindigkeit durch sein Inneres katapultiert und dann frontal in einen Ventilator schleudert. Wer nicht aufpaßt und nicht blitzgeschwind in den rettenden Mauervorsprung ausweicht, kann eines seiner Leben abschreiben.



Beard der Biker schickt eine gewaltige Rakete auf ihren Weg.

Gewaltige Obermotze

In bestimmten Levels werden Sie nicht nur auf die normalen Stahlkrieger, sondern auch auf spezielle Zwischengegner treffen. Diese Obermotze sind ebenfalls aus Metall, sollen sich aber deutlich vom Standard-Blechkameraden unterscheiden. So konnten wir bereits eine gewaltige feindliche Maschine beobachten, die scheinbar ruhig einen dunklen, kreisförmig angelegten Gang entlangflog – sobald wir uns vorsichtig näherten, feuerte der Gegner aus allen Rohren.

Feuerstühle

Vor Spielbeginn wählen Sie zwischen insgesamt 16 schwebenden Untersätzen. Die sogenannten Poincycles unterscheiden sich nicht nur optisch, sondern vor allem im Flugverhalten voneinander. Neben Geschwindigkeit und Beschleunigung ist wichtig, was die Flitzer einstecken können. Schutzhülle und Außenhaut sind je nach Bike mehr oder weniger stark.

Letzter Schliff

Momentan arbeiten die Entwickler bei Probe am Feinschliff der letzten Levels und kümmern sich um einen ausgewogenen Schwierigkeitsgrad. Auch die Benutzerführung wird noch überarbeitet – aber spätestens Ende Mai dürfte ausgedehnten Roboter-Schlachten nichts mehr im Wege stehen. PS



Aztekenreich: Der indianische Wandschmuck schießt scharf.



Riesen-U-Boot: Heiße Feuergefechte in engen Metallgängen.



Kernkraftwerk: Im trüben Nuklear-Tümpel böllert ein Panzer.

Forsaken

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Acclaim
Termin:	Mai '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Gekonnt eingesetzte Lichteffekte, viele aufwendige Levels und die schönste Darstellung von 3D-Wasser, die ich je gesehen habe – grafisch und technisch flitzt Forsaken an die Genre-Spitze.«

Command&Conquer plus 3D-Action



Battlezone

Eine neue Ära der Echtzeit-Strategie hat begonnen: Activisions grandioser Genre-Mix vereint die besten Elemente aus Command&Conquer und rasanter 3D-Action – so hautnah haben Sie Ihre Panzer, Sammler und Gebäude noch nie erlebt!

Die Truppen in Command&Conquer haben allen Grund, sauer auf ihren Chef zu sein: Während sie ständig in vorderster Front kämpfen müssen, erteilt der seine Order aus sicherem Abstand. So war's bisher bei jedem Echtzeit-Spiel, ob bei Dark Reign oder Age of Empires. Ganz anders Battlezone – hier sitzen Sie als General selbst in einem futuristischem Kampfgleiter, während Ihnen die Geschosse um die Ohren fliegen.

General & Kampfpilot

Auf Planeten und Monden unseres Sonnensystems flitzen Sie wie in einem 3D-Action-Spiel zwischen Ihren Gebäuden hin und her. Das Abwehrfeuer von Geschütztürmen streicht über Ihr Vehikel, und Feindeinheiten explodieren effektvoll vor Ihrer Nase. Aus Ihrem Cockpit heraus kommandieren Sie im 3D-Gelände mobile Fabriken, Rohstoffsammler und Gefechtstruppen. Wenn etwas schiefgeht, bekommen Sie es hautnah zu spüren. Trotzdem ist der Strategiepart kein aufgesetzter Marketing-Gag, sondern wichtigster Bestandteil: Wer nur in Action-Manier herumballert und die Gebäude und Truppen dabei vernachlässigt, hat keine Chance. Somit spielt sich Battlezone tatsächlich wie C&C in 3D – ein neues Untergenre ist geboren.

Heißer Krieg

Battlezone beginnt in den späten 50er Jahren, als der kalte Krieg seinen Höhepunkt erreichte. Über der Beringstraße geht ein Meteori-



Vor der Frontscheibe unseres sowjetischen Gleiters explodiert eine amerikanische Fabrik.

tenschauer nieder, der ein fremdartiges Metall enthält. Es verfügt über einen biologischen »Bauplan«, der die Konstruktion von Raumschiffen ermöglicht. Der Rüstungswettlauf beginnt, und



Panzer, Scouts und ein Mech sammeln sich vor einer CCA-Basis.

wenig später brechen Astronauten der neugegründeten amerikanischen National Space Defense Force (NSDF) und der sowjetischen Cosmo Colonist Army (CCA) zum Mond auf. Da sich beide Machtblöcke schon auf der Erde nicht vertragen haben, bekämpfen sich die neuen Kolonien aufs Bitterste. Sie spielen einen frischgebackenen, hochmotivierten NSDF- oder CCA-Offizier.

Raumschiff als Maus

Das Interface funktioniert wie bei C&C, Ihr Gleiter ersetzt dabei die Maus: Mit seiner Schnauze zeigen Sie auf das Gelände, auf dem ein grünes Rechteck erscheint – Ihr Cursor. Wenn Sie den Gleiter oder das Fadenkreuz bewegen, wandert der Zeiger mit. Sobald er eine Einheit berührt, erscheint in Ihrem Cockpit-Display eine dünne Linie. Die führt zu einem ein-

Facts

- 29 Missionen
- 24 Truppentypen
- 26 Gebäude
- 7 Welten

Jörg Langer



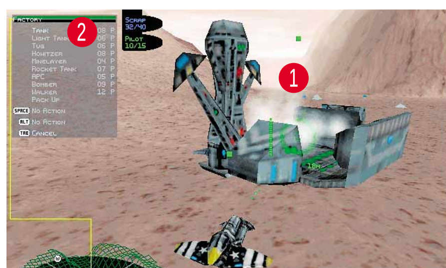
Ein neues Genre!

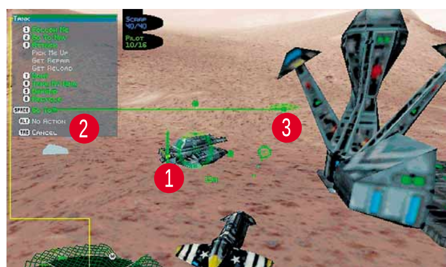
Bis vor einigen Jahren gab es fast nur rundenbasierte Strategiespiele. Dann kam C&C und wurde von Besserwissern als »Actionspielchen« verkannt. Trotzdem avancierte die Echtzeit-Taktik schnell zum beliebtesten und erfolgreichsten Strategie-Genre. Jetzt erweitert Battlezone eben dieses um den Faktor 3D. Und wieder wird es Leute geben, die das nicht mehr für »richtige Strategie« halten. Weit gefehlt: Alle Echtzeit-Elemente sind auch hier zu finden, nur ist der Blickwinkel ein anderer.

Vor allem das Interface von Battlezone ist genial. Die Missionen spielen sich komplex und spannend, Mehrspieler-Schlachten fesseln ebenso wie damals bei WarCraft 2 oder C&C. Die kleinen Mängel (z.B. Übersicht) kann ich verschmerzen – schließlich sollen die zahlreichen zukünftigen Konkurrenten noch was verbessern können...

Das Interface:


Unser Gleiter (1), hier in der Außenansicht, beordert die mobile Fabrik (2) zu einem Geysir (3).


Wir befehlen der installierten Fabrik (1) per Auswahlmenü (2), einen Panzer zu produzieren.


Der Panzer (1) ist fertig. Mit dem Menü (2) können wir ihn zu einem beliebigen Geländepunkt schicken, indem wir die gewünschte Stelle anvisieren (3).

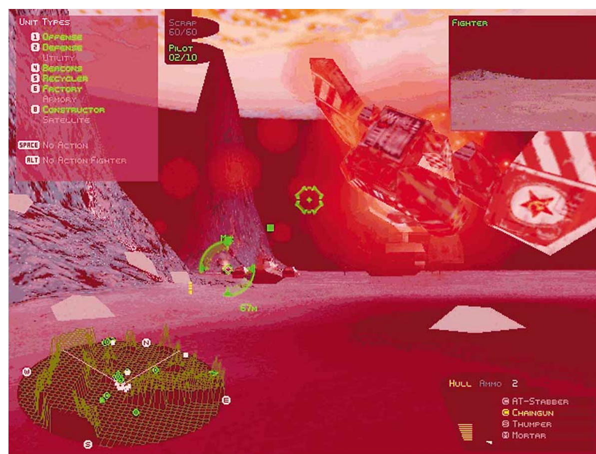
geblendeten Menü, mit dem Sie per Zahlentaste in Windeseile Befehle erteilen. Um einen Aufklärer zu bewegen, visieren Sie ihn mit Ihrem Fadenkreuz an und drücken die Leertaste. Jetzt zielen Sie einfach mit dem Fadenkreuz auf die Stelle, zu der Ihr Aufklärer schweben soll, und drücken die gleiche Taste wie zuvor. Der Scout macht sich sofort auf den Weg.

Funk-Kommandos

Alle Einheiten sind in Gruppen unterteilt. So rufen Sie mit der »1«-Taste alle Offensiv-Truppen, mit der »2« alle Verteidiger auf. Die werden dann wiederum (von 1 bis 10) aufgelistet, so daß Sie jedes einzelne Fahrzeug blitzschnell herauspicken können. Das erwähnte HUD-Menü stellt verschiedene Befehle bereit, die das Vehikel auf Tastendruck ausführt. So können Sie Kampftruppen Angriffs- und Verteidigungsziele zuweisen, sie als Eskorte oder Wingmen einteilen oder auf die freie Jagd schicken. Wie in den meisten Echtzeit-Strategiespielen lassen sich mehrere Kämpfer zu einer Gruppe zusammenfassen und auf eine Funktionstaste speichern. Eine Radarkarte zeigt auch weiter entfernte eigene und feindliche Einheiten in einem Geländerelief an, alternativ gibt's noch eine 2D-Karte im Warcraft 2-Format. Wer eine Satellitenanlage errichtet, darf fortan eine große Drahtgitterkarte aufrufen.

Klassischer Basisbau

Die wichtigste Einheit in Battlezone ist der Recycler, der wie das mobile Baufahrzeug in C&C Gebäude, Rohstoffsammler und Geschütztürme herstellt. Wenn der Recycler verlorengeht, ist auch die Mission gescheitert. Das Ressourcensystem ähnelt ebenfalls dem des Echtzeit-Klassikers: Scavenger-Sammler laden Metallschrott (von zerstörten Vehikeln) ein und bringen ihn zum Recycler, der daraus Baumaterial gewinnt. Die maximale Lagermenge ist absichtlich begrenzt, damit nicht Hunderte von Truppen in die Schlacht ziehen. Sämtliche Einheiten sind mobil; Sie können jederzeit Ihre komplette Basis verlegen. Produktionsanlagen wie Fabrik, Recycler oder Waffenkammer benötigen Energie aus Geysiren (die liegen jedoch unpraktischerweise meist ziemlich verstreut), Solaranlagen oder Windkraftwerken – je nach Planet.


Auf diesen umherwirbelnden Trümmern prangt noch der Sowjetstern.


Auf der Venus behindert gelber Nebel die Sicht.

Klasse statt Masse

CCA und NSDF kommen mit 24 Truppentypen aus, darunter leichte Aufklärer, Raketenpanzer und acht Meter hohe Mechs. Jeder Gleiter trägt bis zu vier verschiedene Waffen. Die können Sie austauschen, indem Sie bei einer Waffenkammer neue Module ordern und einsammeln. Battlezone bietet rund zwei Dutzend Kampfmittel – vom MG über diverse Raketen, Bomben, Minen

Kampf um die Alien-Fabrik

Start: Missionszeit 00:00

Anhand der 5. US-Mission zeigen wir, welche Gefahren Sie in einem Battlezone-Einsatz erwarten. Aber lassen wir nun Kommandant GameStar zu Wort kommen ...

Ankunft am Einsatzort

In meinem Grizzly-Panzer erreiche ich mit einem Recycler und einer mobilen Waffenkammer ein Hochplateau auf dem Mars. Hier brodelt ein Geysir, und in der Nähe liegt ein erloschener Vulkan. Unser Auftrag: Erkundung des Vulkans bei Nav-Punkt 1.



Missionszeit 04:18 

Wir errichten ein Basislager

Wir sind zu einem anderen Plateau gezogen, denn hier gibt es zwei Geysire. Der Recycler stellt zwei Sammler, Geschütztürme und eine Fabrik her. Plötzlich überfallen zwei russische Scouts unsere kleine Basis. Doch die Abwehrtürme zerschlagen den Überraschungsangriff, und ich breche in meinem Grizzly zum Vulkan auf.



Auf CD: Demo mit sechs Missionen



Im Tips-Teil: Taktiken

und Mörsergranaten bis hin zum Donnerschlag, der das Gelände deutlich sichtbar mit Schockwellen durcheinanderwirbelt. Zu den je sieben Kampffahrzeugen gesellen sich noch Minenleger, Großtransporter und zwei Geschütztürme. Jede Kampfeinheit braucht einen Piloten. Deren vorgegebene Anzahl kann durch den Bau einer Kaserne erhöht werden. Explodiert ein Vehikel, rettet sich der Pilot oft per Schleudersitz

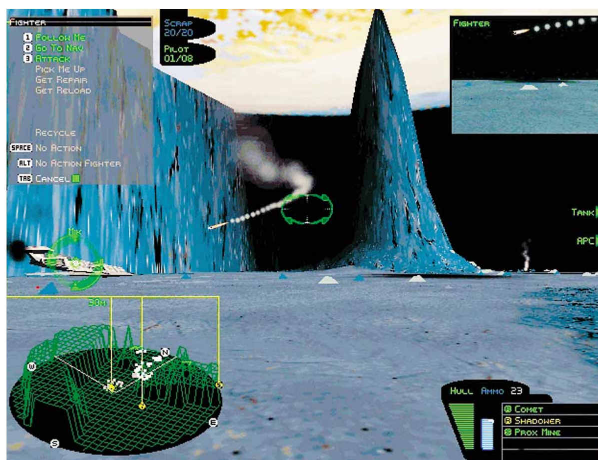


Hangars reparieren Truppen in 50 Metern Umkreis.

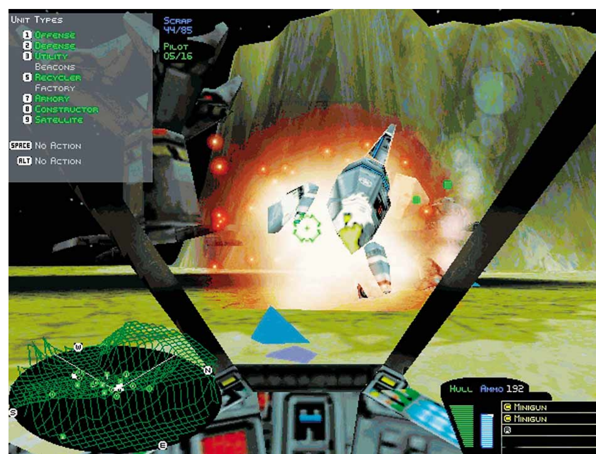
und trottet sofort diensteifrig zur Basis zurück.

Scharfschützen

Als Kommandant haben Sie nicht nur Befehlsgewalt über Ihre Kampffahrzeuge, sondern können auch in jedes einsteigen. Dazu springen Sie einfach aus Ihrem Vehikel, rufen das andere herbei und klettern hinein. Das funktioniert sogar bei Geschütztürmen. Wenn Sie zu Fuß marschieren, darf Sie kein Gegner erwischen – sonst ist die Mission unrühmlich gescheitert. Praktischerweise führen Sie neben einer simplen Plasmawumme ein Präzisionsgewehr mit sich. In dessen Zielfernrohr erscheinen feindliche Piloten als heller Fleck. Wenn Sie den Fahrer treffen, können Sie flugs sein Vehikel übernehmen und weiterkämpfen. Diese riskante Scharfschützen-Taktik wendet nicht nur



Unsere Lenkrakete rast auf einen gegnerischen Aufklärer zu.

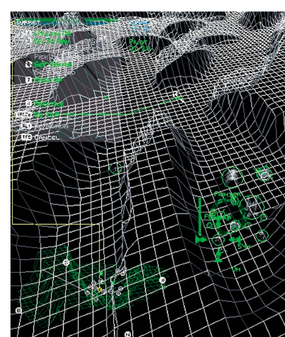


Ein NSDF-Bomber im Raubvogel-Look verglüht in einem Feuerball.

oft das Blatt, sondern macht auch einen Heidenspaß.

Flexible Missionen

In den Missionen dürfen Sie als Kommandant fast völlig frei schalten und walten. Zwar sind die jeweiligen Aufträge fest vorgegeben, doch wie und in welcher Reihenfolge man sie ausführt, bleibt einem selbst überlassen. Beispielsweise entdeckt Ihr amerikanisches Expeditionskorps ein geheimnisvolles Artefakt. Nun stehen Ihnen mehrere Möglichkeiten offen: Sie können erst einen soliden Stützpunkt errichten, eine Armee zusammenstellen und das gesuchte Objekt erobern. Oder Sie brettern sofort mit Ihrer Starttruppe los und schnappen sich das Artefakt. Wenn Sie das außerirdische Relikt zu lange liegen lassen, reißt es sich ein Transporter der Gegenseite unter den Nagel. Dann liefern Sie sich eine wilde Verfolgungsjagd



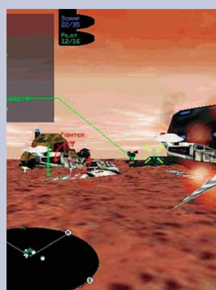
Die große Satellitenkarte ist nicht sehr übersichtlich.

durch tiefe Täler, um den Dieb und seine Beute doch noch zu erwischen.

Ihre Widersacher umgehen gut gesicherte Stellungen, um schwächere Ziele zu knacken. Ihre Einheiten verteidigen sich zwar selber, doch es ist allemal besser, vor Ort selbst nach dem Rechten sehen – Hin- und Herpendeln ist angesagt. Die kleine Radarkarte reicht für exakte Befehle an entfernte Truppen nicht aus; hier fehlt eine brauchbare Übersichtskarte oder ein zoombarer Radar.



Missionszeit 05:07



Ein aufregender Fund

Am Boden des erkalteten Vulkans finde ich eine verlassene Alienfabrik. Neue Order trifft ein: Die Anlage ist zu verteidigen. Ich hole einige Geschütztürme zu mir in den Krater. Meine Basis produziert ständig Panzer und Scouts, die ich am Kraterrand aufreihe. Die Waffenkammer katapultiert Munition und Reparatur-Kits zu unserer Stellung.

Missionszeit 09:51



Die Russen greifen an

Auf meinem Radar erscheinen rote Punkte, die sich rasch nähern: Verbände der CCA! Von zwei Aufklärern getroffen, explodiert mein treuer Grizzly unter mir. Kaum gelandet, greife ich zum Scharfschützen-Gewehr, feuere einen russischen Piloten aus seiner Kanzel und springe hinein. Nach kurzer Zeit wendet sich das Blatt zu unseren Gunsten.

Grafik-Optionen:



Eine Spielszene mit wenigen Objekt-Details und ohne Landschafts-Effekte (400x300).



Bei mittleren Grafik-Einstellungen sind weiter entfernte Objekte »nackt« (512x384).



Die beste Qualität erreichen Sie mit vollen Grafik-Optionen und 3D-Karte (640x480).

Durchs ganze Sonnensystem

Die beiden Kampagnen umfassen insgesamt 25 Missionen, 17 für die NSDF und acht für die CCA. Der russische Feldzug steigt gleich in komplexere Szenarios ein. Vier kleinere Übungsaufträge machen Einsteiger mit dem Spiel vertraut. Alle zwei oder drei Missionen wechselt die Spielwelt; die Reise führt vom Mond über den Mars bis zur Venus und weiter zu den Jupitertrabanten Io und Europa. Auf der Venus wabern Nebel, die Ihre Sichtweite beschränken, auf manchen Welten zucken Blitze oder brodeln Lavaseen, die Ihren Raumer beschädigen. Sprünge über Abgründe, die auf dem Mond kein Problem sind, enden auf dem Mars in der Schlucht.

Je weiter die Kampagne fortschreitet, desto mehr Truppen- und Gebäudearten werden zugänglich. So stellt die Waffenkammer Munitionspakete, Reparatur-Kits oder Waffen her, die sie auf Kommando an einen Ort Ihrer Wahl katapultiert. Damit lassen sich auch Verbände versorgen, die weit weg von der Basis operieren. Ohne Nachschub geht Ihrer Armee bald die Puste aus.

Die Aliens kommen

Auf den Monden und Planeten finden Sie immer wieder Hinterlassenschaften einer außerirdischen Rasse. Die Hinweise verdichten sich, daß deren Besitzer und das Biometall etwas miteinander zu tun haben. Und richtig: Auf dem bisher unbekannten Uranus-Mond Achilles treffen Sie auf überlegene aggressive Aliens, die über enorm starke Strahlenwaffen verfügen.

Alles aus einem Guß

Activision setzt wie schon beim hauseigenen Interstate '76 auf Zwischensequenzen innerhalb der eigentlichen Spielgrafik – auf Videosequenzen hat man verzichtet. Dafür erklingen zwei bekannte deutsche Synchronstimmen: die von Clint Eastwood und Jack Nicholson. Das eigentliche Briefing erfolgt über einen schnöden Textbildschirm.



Per Präzisionsgewehr erobern Sie Vehikel.

Raumfahrt-Technik

Battlezone läuft ohne 3D-Karte ab einem Pentium 100, bei der geringsten Auflösung von 400x300 (Alternativen: 512x384 und 640x480) und niedriger Detailstufe. 3D-Karten-Besitzer mit mittleren Pentiums wählen 640x480 und schalten Schatten und Himmel ab. Wer einen flinken PC plus 3D-Support hat, kann problemlos alle Grafik-Features nutzen. Im Multiplayer wählen Sie zwischen Action-Kämpfen mit nur einem Gleiter, komplexen Strategie-Schlachten und diversen Deathmatch-Modi. Jeder Spieler braucht eine CD. MD

Martin Deppe



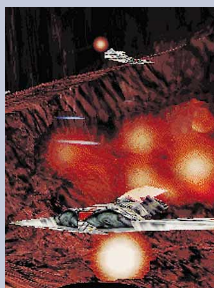
Auge in Auge mit dem Feind

Volltreffer! Der Battlezone-Pfeil trifft genau mein Spielerherz, der Mix zwischen Strategie und Action geht auf. Es ist ein völlig neues Gefühl, selbst im Kampfgeschehen zu stecken und die Auswirkungen der eigenen Befehle live mitzuerleben. Dank der voll beweglichen Gebäude und flotten Truppen spielt sich das 3D-Strategiespiel sehr flexibel; Einigeln und Abwarten ist nicht drin. Nur beim Bau neuer Einheiten würde ich gleichzeitig gerne mehr als nur eine pro Produktionsstätte in Auftrag geben können.

Alles im Griff

Meine anfänglichen Befürchtungen, daß man im Kampfgetümmel zu schnell die Übersicht verliert, waren unbegründet: Wegen der sinnvoll begrenzten Pilotenzahl und Rohstoffmenge bricht kein Massen-Overkill aus. Zwar fehlt mir eine zoombare Radarkarte oder ein Rückspiegel für meinen Gleiter, doch das sind nur Details. Wer Echtzeit-Strategie mag und 3D-Action nicht haßt, wird auf Battlezone abfahren.

Missionszeit 14:38



Das letzte Gefecht

Vier Grendel-Bomber samt Eskorte fliegen auf uns zu. Schnell ziehe ich die Verteidigungslinie vor, und drei Grendels zerplatzen im Abwehrfeuer. Ich jage dem vierten mit zwei Wingmen hinterher, und wir erwischen ihn kurz vor seinem Ziel. Mit dem Abschuß des letzten Bombers ist die Fabrik gerettet. Mission geschafft, Ende und aus.

Battlezone

Genre:	3D-Strategie	Hersteller:	Activision
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in V.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 150 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
P120, 16 MByte, 2x CD oder P90, 3D-Karte, 16 MB, 2x CD	P166, 32 MByte, 4x CD oder P133, 3D-Karte, 32MB, 4x CD	Pentium 200 32 MByte, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut



Innovativer Mix aus Strategie und 3D-Action.

Die Battlezone-Kampfeinheiten

Truppenhandbuch

Russen und Amis setzen in Gefechten zwar ähnliche Truppentypen ein, doch die Bewaffnung unterscheidet sich deutlich. Wir beschränken uns in der folgenden Auflistung auf die offensiven Kampfeinheiten.

Truppen der NSDF

Razor



Gepanzerter Aufklärer. Der Scout ist schnell und wendig, aber nur schwach gepanzert. Mit seinen zwei Standard-Minigeschützen (SMG) hat der Aufklärer im fairen Gefecht zwar wenig Chancen, kann bereits angeschlagenen Gegnern aber schnell den Garaus machen. Selbst steile Hänge sind dank seiner starken Düsen kein großes Hindernis. Der Razor eignet sich zudem für Rettungseinsätze oder Überraschungsangriffe gegen wehrlose Scavenger-Sammler. Kommandanten fliegen ihn, um schnell von Stützpunkt zu Stützpunkt zu gelangen.

Grizzly



Schwerer Kampfpanzer. Das Rückgrat der NSDF-Streitkräfte ist in seiner Standard-Version (M60A7) mit einer Panzerabwehr-Kanone »Stecher«, einem Minigeschütz, Fernsteuermörser und Donnerschlag bewaffnet. Sein Schwachpunkt liegt in der relativ geringen Munitionsmenge, die er mit sich führt. Das hohe Gewicht des Grizzly wird durch sechs Düsen wieder ausgeglichen. Außerdem gibt es eine Stealth-Version, die auf Alien-Technologie basiert.

Sasquatch



Mech-Walker. Der Sasquatch-Mech trägt neben seinem lustigen Namen tödliche Waffen: Er hat die weitaus größte Feuerkraft aller amerikanischen Fahrzeuge. Sein Schläger-Mörser feuert Granaten 200 Meter hoch. Das Geschoß sucht dann selbständig den nächsten Gegner und bohrt sich von oben durch die Metallhülle. Seine niedrige Marschgeschwindigkeit macht der Sasquatch durch starke Panzerung und furchteinflößende Wirkung dicke wieder wett.

Truppen der CCA

Flanker



Gepanzerter Aufklärer. Das sowjetische Gegenstück zum amerikanischen Razor kommt genauso wendig, aber stärker gepanzert daher. Auch der Antrieb ist anders: Statt beweglicher Düsen hat der Flanker drehbare Flügel, die ihn in die gewünschte Richtung lenken. Im Rudel eingesetzte Flanker, standardmäßig mit Chainguns bewaffnet, durchbrechen feindliche Abwehrstellungen schnell und zerstören dahinterliegende Anlagen im Handumdrehen.

Czar



Schwerer Kampfpanzer. Als Hauptwaffe trägt der Czar ebenfalls die Panzerabwehrkanone PA-Stecher. Verglichen mit seinem amerikanischen Cousin, dem Grizzly, ist der Czar besser gepanzert und trägt mehr Munition mit sich. Charakteristisch für seine Silhouette sind die drei Waffenschächte am Turm oberhalb des Hauptgeschützes und der leicht gewölbte Radarschirm auf der hinteren Hälfte der Cockpitkanzel.

Golem

Mech-Walker. Auch der sowjetische Mech basiert auf einer Alien-Technologie. Anders als der US-Sasquatch trägt er seine Waffen geschultert und auf dem Kopf. Der Golem hat die größte Feuerkraft in Battlezone – was nicht zuletzt an seiner Blaster-Kanone liegt: Deren Laserstrahl verwandelt feindliche Fahrzeuge und Gebäude in Sekundenbruchteilen zu Schrott. Allerdings ist der Energieverbrauch des Blasters sehr hoch und der langsame Golem somit stark auf Munitionsversorgung angewiesen.



Truppen der NSDF

Bobcat



Leichter Panzer. Der Bobcat wird von seinen Piloten liebevoll »Grizzlys kleiner Bruder« genannt, weil er nach und nach vom Grizzly abgelöst wurde. Beide Panzer haben zwar die gleiche PA-Waffe aufmontiert (Stecher), doch der Bobcat führt neben Hornissen noch Sonnenfeuer-Minen mit sich, die für kurze Zeit extrem heiß brennen und gegnerische Wärmesuch-Raketen in die Irre führen. Der Bobcat gilt als billige Alternative zum Grizzly und wird vor allem bei Metallknappheit gebaut.

Thunderbolt



Bomber. Der Thunderbolt sieht wie ein Raubvogel aus und wird offiziell als schneller Angriffskreuzer bezeichnet. Seine beiden »Schuß & Schluß«-Raketenbomben setzt er vornehmlich gegen gepanzerte Gebäude ein (Recycler, Versorgungsanlagen oder Kasernen). Das Zielsystem der Flugkörper ist äußerst simpel, weil die Entwickler lieber auf rohe Kraft gesetzt haben. Die Raketenbomben sind zwar langsam, aber äußerst wirkungsvoll.

Tracker



Gepanzerter Transporter. Der Tracker ist völlig unbewaffnet, gilt aber dennoch als Kampfeinheit. Er befördert bis zu fünf Infanteristen zur Front oder rettet abgeschossene Piloten vor dem Feind. Trotz seiner starken Panzerung, die doppelt so dick ist wie die eines Bobcats, sollten Sie einen Tracker nie ohne Geleitschutz einsetzen.

Wolverine



Raketenpanzer. Der Wolverine basiert zwar auf dem Chassis des Grizzly, wurde jedoch mit zwei Raketentypen bestückt: Die Hornisse schaltet sich auf die Hitzesignaturen feindlicher Ziele auf und kommt gegen schnell bewegliche Gegner zum Einsatz. Obwohl die Abenddämmerung-Raketen einen freundlich klingenden Namen haben, sind sie für langsame Feinde tödlich, weil sich die optische Zielerfassung erbarmungslos auf die Umrisse des ahnungslos dahinziehenden Opfers ausrichtet.

Truppen der CCA

Stoli



Leichter Panzer. Das Design des Stoli ähnelt dem A-Wing aus den Star-Wars-Filmen. Obwohl kleiner als der amerikanische Bobcat, hat der Stoli mehr Munition und vier Waffenschächte zur Verfügung. Einer ist standardisiert mit einer TAG-Kanone bestückt, die rechts neben dem Cockpit hervorlugt. Die Geschosse sind links im Rumpf untergebracht. Der Stoli hat einen kleineren Wendekreis als der leichte Panzer der NSDF und ist in etwa gleich schnell.

Grendel



Bomber. Langsamer und unförmiger als der amerikanische Thunderbolt, aber nicht minder tödlich für stationäre Ziele. Der Grendel ist normalerweise mit Raketen bestückt, die an seinem einzigen Flügel hängen. Wie auch der US-Bomber ist der schwach gepanzerte Angriffskreuzer auf eine Eskorte angewiesen, die sich um feindliche Abfangjäger kümmert.

APC



Gepanzerter Transport. Den Sowjets fiel anscheinend kein schmucker Name für ihren Truppentransporter ein: APC steht schlicht und einfach für Armored Personel Carrier. Wie der amerikanische Tracker ist der APC unbewaffnet, aber nicht ungefährlich: Wenn Sie ihm befehlen, ein Ziel anzugreifen, sitzen die transportierten Soldaten sofort ab und spielen Rambo.

Tusker



Raketenpanzer. Schwächer gepanzert, aber besser munitioniert als sein amerikanisches Wolverine-Pendant, kann der Tusker längere Zeit kämpfen, ohne nachzuladen. Als Standard-Bewaffnung führt der Panzer radargelenkte Komet-Raketen im Bug, die sich auf jedes Ziel innerhalb der Radarreichweite aufschalten. Anvisierte NSDF-Truppen können vor den Marschflugkörpern flüchten, indem sie der Radarerfassung der Rakete mit Höchstgeschwindigkeit entkommen. MD

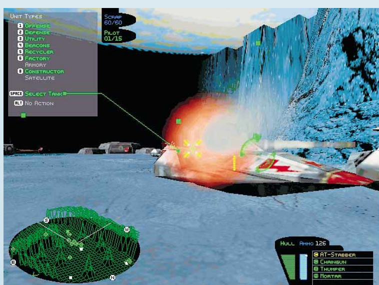
3D-Strategiespiele im Vergleich

Geburt eines Genres

Was unterscheidet Battlezone von Uprising und kommenden Konkurrenten?



Auf der CD: Soielbare Demos zu Uprising und Battlezone

BATTLEZONE (Activision)	UPRISING (Ubi Soft)
	
Strategie: In Ihrem Gleiter kommandieren und bauen Sie Gebäude und Truppen. Ihr Fadenkreuz dient dabei als »Maus«, mit der Sie Geländepunkte anvisieren. Ein Menü erlaubt blitzschnell komplexe Kommandos.	Strategie: Bauen dürfen Sie nur an festgelegten Stellen. Die vier Truppentypen beamen Sie ins Gefecht, ohne sie direkt zu steuern. Zwischen den Missionen sind Upgrades Ihres Fahrzeugs und der Einheiten möglich.
	
Action: Ihr Vehikel ist mit bis zu vier Waffen ausgerüstet. Munition, Reparatur-Kits, andere Waffen oder Werkstätten stellen Sie selbst her. Der Wechsel in andere eigene oder gekaperte feindliche Fahrzeuge ist möglich.	Action: Sie kämpfen in einem einzigen Panzer; Ihre Truppen unterstützen Sie nur. Wenn Ihre Basis angegriffen wird, können Sie direkt in ihren Geschützturm steigen und bei der Abwehrschlacht auf Gegner feuern.
	
Ressourcen: Sammler bringen Metallschrott in Ihre mobile Produktionsstätte; damit finanzieren Sie zahlreiche Truppentypen und Gebäude. Limitierte Piloten- und Metallmengen verhindern unübersichtliche Materialschlachten.	Ressourcen: Kraftwerke produzieren Energie, mit der Sie wenige Kampfeinheiten, Geschütztürme, Fabriken sowie Reparaturen finanzieren. Extras, zerstörte Gegner und gewonnene Missionen bringen ebenfalls Energie ein.
Fazit:	Fazit:
Martin Deppe: »Battlezone stößt das Tor zu einer neuen Strategie-Dimension auf. Hier erleben Sie, wie hart das Generalsleben ist.«	Martin Deppe: »Ihre doofen Truppen lassen sich nicht steuern, Strategie ist Nebensache. Bei Uprising steht Action im Vordergrund.«

Vorschau: die Konkurrenz



Urban Assault (Microsoft): Aus Ihrem Cockpit kommandieren Sie Luft- und Bodentruppen, in die Sie jederzeit einsteigen können. Sie bauen Fabriken und forschen; eine 2D-Karte sorgt für Übersicht. Termin: 3. Quartal '98



Armor Command (Take 2): Hier schauen Sie Panzern, Helikoptern und Flugzeugträgern nur über die Schulter. Mit Icons kommandieren Sie Kampfgruppen, bauen Fabriken und verschieben Rohstoffe. Termin: April '98



Machines (Charybdis): Ihre Kampfroboter agieren selbständig. Mit einer frei beweglichen Kamera behalten Sie den Überblick, außerdem dürfen Sie in jedes Fahrzeug klettern sowie Erz abbauen. Termin: 2. Quartal '98



War Games (Interactive Studios): Das Spiel erinnert an Myth und Mass Destruction. In einer dreh- und zoombaren 3D-Welt mit Wettereffekten bauen Sie Kasernen und steuern Truppen und Spione. Termin: 2. Quartal '98

Das Team

Die Leserfrage des Monats schickte uns Oliver Ludwig (29) aus Schrobenhausen:

»Welcher Computerspiele-Bösewicht gefällt euch am besten?«

Oops, erwischt! Bei der Frage nach der Lieblingsfigur hätte wahrscheinlich die Hälfte von uns sofort »Lara Croft« gebrüllt. Aber einverstanden ...


PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Fluffy Schnuckelhäschen aus dem Adventure Toonstruck – allein der Gedanke an dieses gemeine, grausige, übelwollende Langohr treibt mir den Angstschweiß in Strömen auf die Stirn. Fluffy ist geradezu die Essenz des Unguten. Hiermit fordere ich alle PC-Spieler auf: Weist Schnuckelhäschen endlich in seine Schranken!«


TS

Toni Schwaiger

Hardware, CD-ROM, Videos, GameStar TV

»Der glorreiche Le Chuck, der bis heute in drei Monkey-Island-Folgen Guybrush Threepwood das Leben schwer machen durfte. An den Charme dieses nicht totzukriegenden und stets schlecht gelaunten Zombie-Kapitäns reicht selbst Westwoods schräger Hofnarr Malcom nicht heran.«


MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Mein Favoriten-Übeling ist Kane. Nicht Citizen Kane, sondern der glutäugige Glatzkopf aus Command&Conquer. Der charismatische NODler spielt sein blasses GDI-Pendant schlichtweg zurück in die Schauspielschule. Da kann selbst der komische Josef Stalin mit seinem unbändigen Wodka-Tee-Gift-Durst (aus C&C 2) nicht mithalten«




MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Mein Alptraumbösewicht besteht aus 25 Tonnen gelber Fleischmasse – soviel dürfte der Drache aus Tomb Raider 2 ungefähr wiegen. Bis ich endlich kapiert hatte, daß man nur den Dolch rausziehen muß, hatte ich ihn in einer mehrstündigen Schlacht dutzend male zu Boden gestreckt. Immerhin: Bei diesem Bösewicht kenne ich nun wirklich jede Taktik.«


RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Mein liebster Bösewicht bin immer noch – ich selbst. Kein anderes Spiel fand ich letztes Jahr motivierender als die Heldenhatz in Dungeon Keeper. Wenn meine Horden Lieblichknuffeltal einäschern, kann ich meinen niederen Trieben freien Lauf lassen. Eine herrlich böse Abwechslung zum sonstigen Rette-die-Welt-Einerlei.«


CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Keine Serie hat mehr Widersacher zu bieten als Ultima. Doch weder Mondain, Minax, Exodus, Lord Blackthorne oder Sektenführer Balin können es mit dem Guardian aufnehmen. Der rote Riese nervte schon in Underworld 2, lockte mich auf die Serpent Isle und verbannte mich nach Pagan. In Ultima 9 werde ich's ihm zeigen!«


LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Gibt es noch Veteranen, die sich an Zauberer Frobozz aus Infocoms Zork 2 erinnern? Der irre Magier marschierte durch das Textadventure, um mich ständig mit Zaubersprüchen zu malträtieren, die alle mit ›F‹ anfingen. Zu den nervigsten gehörten Fear (ich floh ziellos durch die Gänge), Fire (autsch!), Freeze (nochmal autsch!) und Float (ich zappelte in der Luft, ohne vom Fleck zu kommen).«


MIC

Michael Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Meine Lieblingsgegner sind nach wie vor die fiesen Katzenwesen vom Planeten Kilrah. Den Mord an Angel in Wing Commander 3 habe ich den Kilrathis bis heute nicht verziehen. Denn damit verhinderten die angriffslustigen Katzen den sehnlichst erhofften Auftritt der niedlichen blonden Darstellerin in Teil 4.«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Falls auf Ihrer 3D-Karte kein Voodoo- (3Dfx), Power-VR- oder Rendition-Chip arbeitet, dann gilt für Sie die Direct-3D-Angabe.

Raumschiff GameStar 7

Genre:	Echtzeit-Strategiespiel	Hersteller:	IDG Entertainment
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	2 bis 60 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ● Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486/100 8 MByte RAM, 2fach CD Direct 3D	Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Mangelhaft



Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

Bedienung: Je besser und einstiegsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

Spieltiefe: Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

Multiplayer: Ist der Mehrspieler-Modus nur eine lieblose Dreingabe, oder steckt Überlegung dahinter? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Kampfberichte?



GameStar

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem **GameStar**-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spiel-ideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der **GameStar** ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie **Genre**, Hersteller und **Preis**.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct 3D** betrifft zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotzdem läuft es in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) das Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit meist nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-20-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mech-Spiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute Ausnahmeprogramme bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet sehr gute Spiele, die ein Genre nahezu perfekt auszreizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich gute Spiele, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind überdurchschnittliche Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungereimtheiten unbeschwerten Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um Durchschnittskost, deren positiven und negativen Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

30% bis 49%

Diese Spiele haben starke Schwächen und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor Finger-weg-Spielen: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den miesesten Spielen der PC-Geschichte.

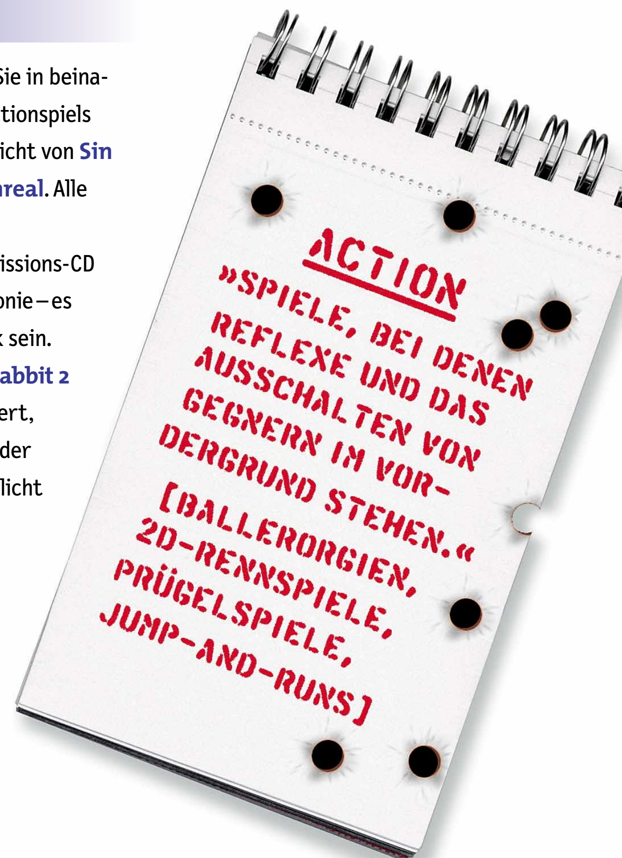
Action

Peter Steinlechner



Die 3D-Jagdsaison 1998 ist eröffnet! Ab sofort dürfen Sie in beinahe jedem GameStar den ausführlichen Test eines 3D-Actionspiels erwarten. Der Reigen der rasanten Hoffnungsträger reicht von **Sin** zu **Daikatana**, von **Half-Life** über **Forsaken** bis zu **Unreal**. Alle versprechen gehobene bis Top-Qualität.

Daß mit **Mysteries of the Sith** ausgerechnet eine Missions-CD den Anfang macht, grenzt fast schon ein bißchen an Ironie – es muß halt doch nicht immer die allerneueste 3D-Technik sein. Ganz persönlich freut mich übrigens, daß mit **Jazz Jackrabbit 2** endlich wieder einmal ein klassisches Jump-and-run auf meiner Festplatte darauf lauert, gespielt zu werden. Den Vorgänger habe ich vor gut fünf Jahren wochenlang gezockt, der Nachfolger macht mindestens ebensoviel Spaß – von solchen Programmen Marke »schlicht und gut« wünsche ich mir mehr!



Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
2	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	87%
3	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	86%
4	Hexen 2	3D-Action	10/97	85%
5	Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	11/97	84%
6	Uprising	Actionspiel	01/98	83%
7	G-Police	Actionspiel	12/97	83%
8	Sub Culture	U-Boot-Sim.	12/97	82%
9	Nuclear Strike	Actionspiel	01/98	82%
10	Pandemonium!	Jump-and-run	-	82%
11	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
12	Descent 2	3D-Action	-	81%
13	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	81%
14	Pandemonium 2	Jump-and-run	03/98	80%
15	MDK	Actionspiel	-	80%
16	The Reap	Actionspiel	01/98	80%
17	Overboard	Actionspiel	12/97	79%
18	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
19	Earthworm Jim	Jump-and-run	-	77%
20	Extreme Assault	Actionspiel	-	77%
21	Last Bronx	Prügelspiel	03/98	77%
22	Grand Theft Auto	Actionspiel	01/97	75%
23	Bust-a-move 2	Geschicklichkeit	NEU	74%
24	Nightmare Creatures	Actionspiel	02/98	74%
25	Galapagos	Geschicklichkeit	12/97	74%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.

Inhalt

Tests

Nachschub für Sternenkrieger

Jedi Knight Mysteries

Mit einer galaktisch guten Missions-CD setzt LucasArts den Krieg der Sterne fort – die Lichtsäbel brummen wieder.

Facts

- 14 neue Solo-Levels
- 12 neue Mehrspieler-Karten
- 14 neue Gegner
- 5 Extra-Mächte
- 4 zusätzliche Waffen

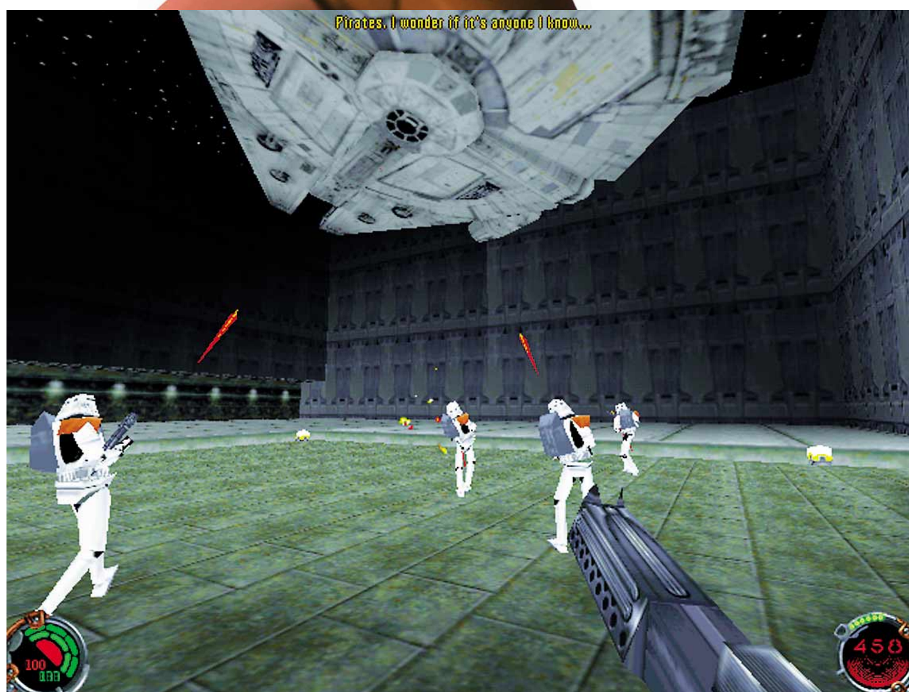
Fünf Jahre ist es her, daß Kyle Katarn in Jedi Knight die sieben dunklen Jedi besiegt hat. Seitdem lehrt er der Ex-Schmugglerin, ehemaligen Gehilfin des Imperiums und Nachwuchs-Jedi Mara Jade den korrekten Umgang mit Lichtsäbel und Macht-Zauberei. In der Missions-CD Mysteries of the Sith lenken Sie zunächst die Geschicke von Kyle. Dann macht sich der Held des Hauptprogramms auf die Suche nach einem alten Tempel der Sith-Jedis – deren oberster Fürst einst Darth Vader war – und Sie steuern für den Rest des Spiels Mara.

Jedi-Neuigkeiten in Massen

Die Star Wars-Umgebung wirkt noch glaubwürdiger und realistischer als zuvor: Computergesteuerte Rebellen-Offiziere kämpfen in einigen Levels an Ihrer Seite gegen Horden von Stormtroopern, während vorbeifliegende Shuttles immer neuen Feind-Nachschub direkt vor Kyles Haustür absetzen. Laut krachend sprengen sich imperiale Kräfte durch eine Wand. Später im Spiel sehen Sie, wie ein Piratenschiff Transportkisten aus Ihrem Hangar entführt oder eine wackere R2-Einheit in brenzliger Situation eine verschlossene Tür öffnet. Sie können neue, mächtige Fähigkeiten erlernen, mit zusätzlichem Kriegsgerät Ihre Feinde ins Zielvisier nehmen oder fliegende Roboter mit Lenkraketen aus der Luft holen.



Ohne Raketenwerfer ist der riesige Rancor eine echte Bedrohung.



Kaum betritt Mara den Hangar, fliegt die Millenium Falcon davon – derartige Einlagen gibt es viele.

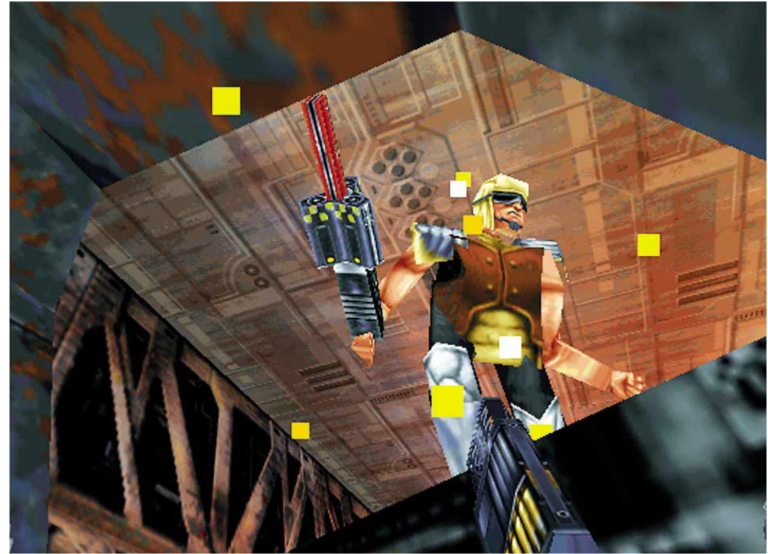
Gewaltige Mächte

In Mysteries finden Sie fünf neue Macht-Sprüche. Wie einst Darth Vader schleudern Sie den Lichtsäbel Richtung Feind, verpassen dem Gegner einen mächtigen Schubs oder beschädigen ihn per Su-

of the Sith




Bereits mit einem einzigen Stoß ihres kräftigen Dolches schicken die Noghri-Killer Sie ins Jenseits.


Piraten an Bord – die Freibeuter sind auf der Suche nach einem Jedi-Artefakt.


Kneipenschlägerei – die Weequay trinken erst und ballern dann.

per-Blitz. »Projection« erstellt ein Abbild von Mara, das vor allem tumbe Stormtrooper nicht vom Original unterscheiden können – sie greifen verwegen die Fälschung an.

Die Macht ist in Mysteries viel wichtiger als in Jedi Knight. Dort kann man theoretisch auch ausschließlich mit herkömmlichen Mitteln ans Ziel kommen. Im Zusatz-Pack lauert bereits im zweiten Einsatz ein Abgrund, an dem Sie ohne Macht-Sprung scheitern. Später lassen sich Hebel ausschließlich mit der mysteriösen Kraft ziehen. Das Programm stellt sicher, daß Sie sich nicht ohne die notwendigen Sprüche in den Level stürzen und verteilt selbständig einige Punkte auf die erforderlichen Fähigkeiten. Die restliche Macht-Entwicklung liegt wieder in Ihren Händen.

Gegner im Visier

Waffentechnisch setzt Mysteries eigene Akzente gegenüber dem Hauptprogramm. Sobald Sie das Elektroskop gefunden haben, steht Ihnen für das Sturmtruppen-Gewehr ein Zielfernrohr zur Verfügung. Mit diesem nützlichen Werkzeug erledigen Sie vom Stormtrooper bis zur Selbstschußanlage besonders fies plazierte Gegner aus sicherer Distanz, ohne selbst einen Kratzer abzubekommen. Eine neue Variante des bewährten Raketenwerfers schickt Geschosse nicht nur stur geradeaus, sondern lenkt sie automatisch auf den nächstbesten Feind. Selbst schnell flüchtende Gegner wie zappelige Drohnen entkommen den flinken Projektilen kaum – unerbittlich schrauben sie sich bis zum Einschlag immer näher an ihr Ziel heran.

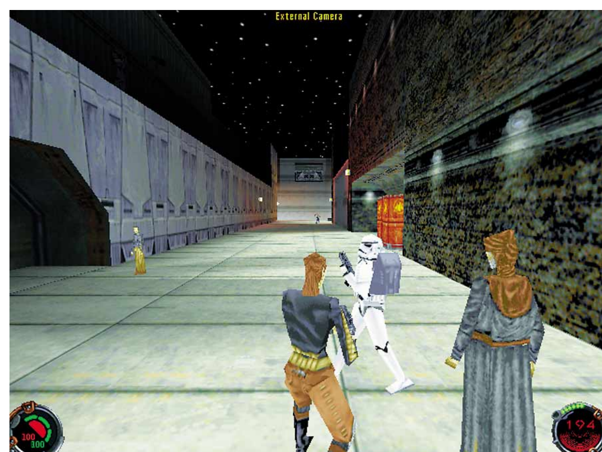
Multiplayer-Waffen

Das restliche neue Kriegsgerät ist eher für Multiplayer interessant oder bringt spielerisch keine Vorteile. Mit dem brandneuen Karbonitgewehr schließen Sie den Gegner kurzfristig in das gleichnamige Material ein, anschließend zertrümmert ihn ein kräftiger Faustschlag zu handlichen Gesteinsbrocken – Duke 3D läßt grüßen. Allerdings dauert es recht lange, bis der Feind festfriert. In dieser Zeit erledigen selbst die meisten Computergegner Sie locker.


Auf CD: Video-Special


Im Tips-Teil: Komplettlösung auf Seite 157

Spielbare Demo: http://www.lucasarts.com/products/sith/index.html



Im Weltraumhafen läßt der Stormtrooper Mara anfangs in Ruhe.



Der Vornskr-Wolf greift mit einem Riesensprung an.

Statt wie bisher nur eine Mine zu legen, können Sie nun gleichzeitig bis zu zehn Sprengladungen verteilen und aus der Ferne zünden. Han Solos legendäre BlasTech-Pistole schließlich ersetzt lediglich die normale Bryar-Knarre, bietet aber keinerlei merkliche Vorteile.

Spreng-Attentat im Palast

Mysteries bietet 14 neue Levels. Als Kyle führt Sie Ihr Weg tief in die dunklen Grotten eines zur imperialen Kommandozentrale umfunktionierten Asteroiden. Dann schleichen Sie als Mara in die Festung von Ka' pa the Hutt und verüben einen Sprengstoffanschlag auf Jabbas dickbäuchigen Artgenossen. Im Weltraumhafen Kataasii jagen Sie zwischen umherwuselnden Zivilisten einen Verbrecher und bekämpfen Weltraum-Piraten. Während heftiger Auseinandersetzungen auf einem Schiff versagt die Schwerkraft, eine Brücke stürzt ein – und hinter jeder Ecke lauert ein intergalaktischer Freibeuter. Sie schmuggeln sich als blinder Passagier in die Piratenstation und gehen später im leicht orientalischen Flair der Stadt Kaerobani dolchbewehrten Noghri-Killern an den hellblauen Monster-Kragen.



Lasersäbel-Kampf im Tempel. Die untoten Jedis sind allerdings nicht die besten Schwert-Schwinger, so daß wir sie schnell besiegen.



Die neue Force Projection lenkt Gegner mit einem Hologramm unserer Heldin ab.

Tempel des Todes

Erst in den letzten drei Missionen rückt Kyle Katarn wieder in den Blickpunkt des Geschehens. Mara entschließt sich, den verschollenen Lehrmeister aufzustöbern und landet auf dem düsteren Planeten der Sith. Sie kämpfen sich durch eine sumpfige Morastlandschaft, liefern sich in einer Höhle ein Lasersäbel-Duell – dann geht es in die alten Tempelanlagen. In den verfallenen Gemäuern vermöbeln Sie untote Jedi-

Peter Steinlechner

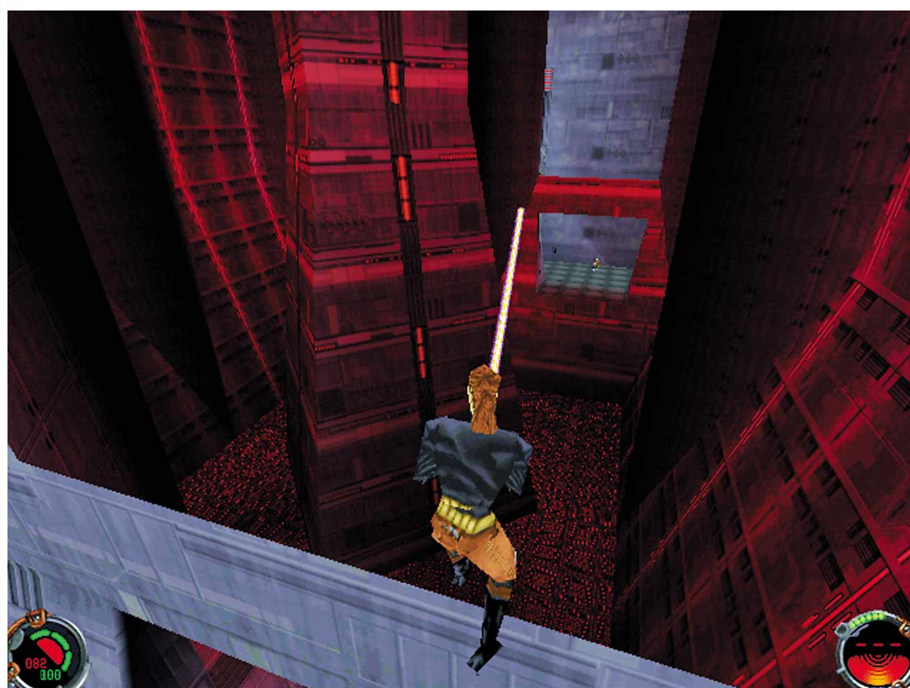


Würdige Zugabe

Der Sternenkrieger in mir ist glücklich und kann es selbst kaum fassen, aber Mysteries of the Sith setzt auf Jedi Knight nochmals einen drauf. Hier gibt es mehr neue Gegner, Mächte und sonstige Extras als in vielen anderen 3D-Action-Programmen zusammen. Die Star-Wars-Atmosphäre kommt dank der vielen Anspielungen auf die Filme noch prächtiger rüber, und in Sachen Level-Design ist den Entwicklern ein weiterer Geniestreich gelungen. So abwechslungsreiche und unterhaltsame Missionen bietet kein vergleichbares Programm – und trotzdem geht nie der rote Action-Faden verloren.

Durchwachsenes Finale

Nur zu den letzten drei Levels habe ich ein etwas gespaltenes Verhältnis. Einmal fehlt mir mein Schnellfeuergewehr, zum anderen übertreibt es LucasArts mit dem Schwierigkeitsgrad. Im Sith-Tempel habe ich die Entwickler öfters verflucht; deftiger Anspruch und Qualität gehen hier Hand in Hand. Es wird schwierig, aber fast nie nervig wie in manch anderem Spiel. Wer den Genre-Primus Jedi Knight liebt, wird Mysteries of the Sith erst recht in sein Rebellen-Herz schließen.



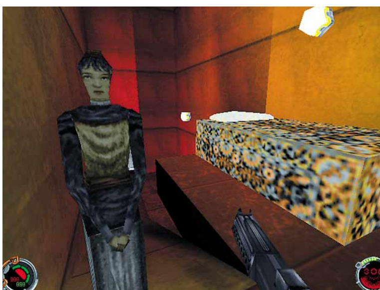
Im Kraftwerk des Piraten-Raumkreuzers muß Mara einen gewaltigen Abgrund überwinden.

Zombies, prügeln sich mit brandgefährlichen Vornskr-Wölfen, entdecken einen gruseligen, unterirdischen Friedhof und stehen zum Schluß wieder vor Kyle. In diesen drei Missionen müssen Sie allein mit Lichtschwert und Macht auskommen.

Kino-Spannung auf dem Heim-PC

Das mächtige Add-on bietet mehr Anspielungen auf die Star Wars-Streifen als Jedi Knight. Stormtrooper ballern einem davoneilenden Transporter hinterher wie einst ihre Film-Kollegen dem Millenium Falcon. Den Hutten-Palast öffnet statt Schlüssel und Schloß eine augapfelförmige Gegensprechanlage, und in beinahe jedem Level steht irgendwo ein dekorativer X-Wing oder TIE Fighter. Mehrspieler-Sternenkrieger schlüpfen auf Wunsch in die Haut von Luke Skywalker oder Darth Vader höchstpersönlich und toben in zwölf neuen Multiplayer-Arenen durch den imperialen Thronsaal, einen kleinen Ausschnitt von Tatooine oder die Karbonit-Kammer. In letzterer wurde einst Han Solo vor den Augen seiner Lieben schockgefrostet – was Sie Ihren Mitspielern hier übrigens auch antun können.





Ohne farbige Lichteffekte (oberes Bild) sieht Mysteries deutlich trister aus.



Auf Befehl klinkt sich die R2-Einheit in die Schaltkreise und öffnet die verriegelte Tür.

Star-Wars-Städte hautnah

In einigen Örtlichkeiten wie dem Weltraumhafen oder der Stadt Kaerobani gilt Mara Jade zu Levelstart als unbescholtene Bürgerin. Seelenruhig kann sie sich sogar unter die verhaßten Stormtrooper mischen. Erst wenn sie sich den Einsatzzielen nähert oder selbst das Feuer eröffnet, gilt der gewohnte Kriegszustand wieder. Vor allem in größeren Siedlungen wirkt die Welt von Mysteries dank witziger Details glaubwürdig. So beobachten Sie in den Palastanlagen, wie ein Bewohner zur Nachbartür marschiert, dort klopft und mit seinem Alien-Freund ein Schwätzchen hält. An anderer Stelle verprügelt eine grunzende Wache einen wehrlosen Bürger, oder ein Passant setzt sich plötzlich in Bewegung und drückt für Sie den nächsten Schalter.

Wer eine Direct-3D-kompatible Beschleunigerkarte hat, freut sich über neuerdings farbige Lichteffekte. Die LucasArts-Entwickler haben die Effekte sehr dezent eingesetzt, an Stelle grellbunter Farben gibt es überwiegend eher sparsam ausgeleuchtete Räumlichkeiten.

Statt mit vorgerenderten Videos erzählt Mysteries die spannende Hintergrundgeschichte in Sequenzen, die direkt in der 3D-Grafikengine entstanden sind. Das Add-on setzt keine Installation von Jedi Knight auf Ihrem Rechner voraus, Sie müssen lediglich beim ersten Spielstart die zweite CD des Hauptprogramms einlegen. PS



Die Karbonit-Kanone läßt Gegner erstarren.

Mysteries of the Sith

Genre:	3D-Action-Add-on	Hersteller:	LucasArts
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	50 oder 190 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut



Perfekte Missions-CD für Jedi-Ritter.

Schlappohr jagt Schildkröten-Fiesling

Jazz Jackrabbit 2

Karnickel taugen nicht nur als Festtagsbraten, sondern auch als Weltenretter. Jazz Jackrabbit bekämpft erneut den finsteren Turtle-King.

Das sprunghafteste Kaninchen der Software-Geschichte kehrt auf den Monitor zurück. Jazz Jackrabbit, der grünhäutige Rammler, hüpfte 1994 die Welt vom bösen Schildkrötenkönig frei. Doch der Schurke gibt nicht auf.

Mick Schnelle



Flotte Hüpferei

Nicht nur gesellige Karnickelfreunde werden an Jackrabbit ihren Spaß haben, obwohl die munter scrollende 2D-Grafik schon reichlich betagt aussieht. Das liegt in erster Linie an der rasanten Spieldynamik, die für Langeweile keinen Raum läßt.

Klar, irgendwie waren die meisten Ideen schon mal da, aber die durchdachten Levels machen die Hasenhatz nie unfair. Lobend erwähnt sei die jederzeit aufrufbare Speicherfunktion. Gut haben mir auch die Multiplayer-Modi gefallen. Wenn Sie von einem Hüpf- und Springspiel keine Grafikwunder, dafür aber durchdesignte Levels erwarten, sollten Sie Jazz und Spaz ein Heim auf Ihrer Festplatte einräumen.



In der VGA-Auflösung ist die Übersicht stark eingeschränkt.

Kaninchen-Tricks

30 Levels in 2D warten auf den langohrigen Weltenretter, die mit Plattformen, Abgründen und Fallen gespickt sind. In Jazz Jackrabbit 2 hat unser Held ein paar Tricks dazugelernt. So kann er seine Löffel während eines Sprungs als Rotorblätter einsetzen. Scheinbar solide Steinblöcke zerstört er mit einem beherzten Rumms seines Allerwertesten und ergattert so Extras. Diamanten bringen ihm Bonusleben ein, Münzen ermöglichen den Zugang zu Geheimlevels.

Hilfe von oben

Unterwegs lauern jede Menge Gegner, die weder vor Handgreiflichkeiten noch vor Bombenattacken zurückschrecken. Doch unterwegs aufgesammelten Lasern, Raketenwerfern und Flammenspuckern haben die meisten Feinde wenig entgegenzusetzen. Gelegentlich befreit Jazz einen hilfreichen Piepmatz, der ihm ein Weilchen folgt und mit Autofeuer lästige Kreaturen vom Hals hält.

Spaz muß sein

Auf Wunsch dürfen Sie das Hüpfepos auch mit Jazz' Bruder Spaz bestreiten, der den kessen Doppelsprung drauf hat. Mehrere »Party«-Modi machen Jazz Jackrabbit 2 mehrspielertauglich. Wettrennen, Capture-the-flag oder einfach nur alle anderen rösten sind die Aufgaben, denen sich bis zu 32 Gegner widmen können: Jeweils bis zu vier Spieler teilen sich einen PC via Splitscreen und sind mit maximal sieben Rechnern über Netzwerk verbunden. Der Vorgänger und ein komplizierter Leveleditor liegen der Verkaufsversion bei. MIC



Achtung, Endgegner! Wenn Jazz hier nicht aufpaßt, fliegt er runter.



Der Leveleditor ist allumfassend, aber viel zu komplex geraten.

Jazz Jackrabbit 2

Genre:	Action	Hersteller:	Epic Megagames
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 60 Mark	Festplatte:	ca. 40 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC), bis 32 (Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Quirlige, aber optisch biedere Hasenhüpferei.

Bust-a-Move 2

Action-Denkspiel für Hand und Hirn.



Gut gezielt: Ein ganzer Fünferpack Kugeln zerplatzt effektvoll.

Taitos **Bust-a-Move 2** gehört zur klassischen Art der Tüfteleien mit schnell kapierter Spiel-Idee. Mit einem kleinen Drachen namens Bob schießen Sie mittels einer stufenlos verstellbaren Kanone bunte Bälle auf ein Spielfeld. Hängen mindestens drei aneinander, zerplatzen und verschwinden sie. Zwei Varianten enthält das preiswerte Vergnügen: Zum einen den Puzzlemodus, in dem ein vorgegebenes Muster abgebaut werden muß, zum anderen des Duell gegen Computer oder Mitspieler. Gelingt Ihnen hier eine besonders schöne Kombination, tauchen beim Gegenüber ein paar Extrabälle auf und erschweren ihm zusätzlich die zuckersüß in Szene gesetzte Kugelei. MG

Michael Galuschka

Hektik-Denkspiel zum Liebhaben

Nur weil ein Programmchen dieser Art schlicht ist und sich auf das Wesentliche konzentriert, muß es noch lange nicht gut sein. Doch Bust-a-Move 2 hat fast alles, was man zum Klassiker braucht: Gepflegte Hektik, ein knuffiges Maskottchen, eine eingängige Spielidee und eine quasi perfekte Steuerung. Lediglich die Präsentation hätte dem Drachen zum Trotz nicht gar so prähistorisch ausfallen müssen.

Bust-a-Move 2

Genre:	Action-Denkspiel	Hersteller:	Taito
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	DOS
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 60 Mark	Festplatte:	ca. 10 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

486/33 8 MByte RAM, 2fach CD	486/66 16 MByte RAM,2fach CD	Pentium 75 16 MByte RAM, 4fach CD

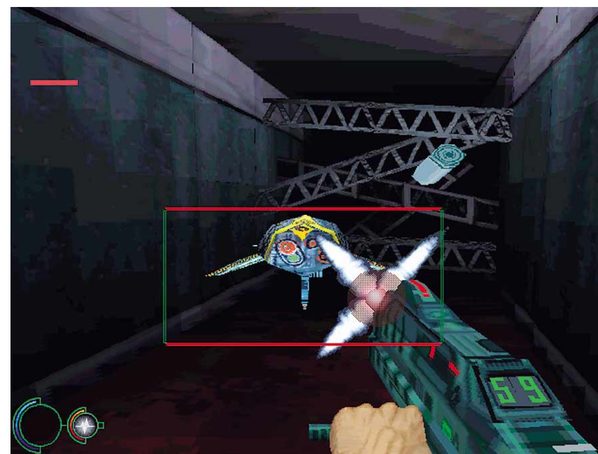
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Sehr gut



Macht auch auf schwachen PCs kräftig Spaß.

Tenka

Ödes Ballern in trister Umgebung.



Meist vermöbeln Sie tumbe Blechkameraden wie diese Drohne.

Versehentlich stolpert Joey Tenka im Jahre 2096 über die Weltmachtspläne eines superbösen Konzerns. Im 3D-Actionspiel **Tenka** ballert er sich durch 28 mittelgroße Levels. Anfangs kämpfen Sie in engen Bürogängen gegen die Schergen der fiesen Firma, später erkunden Sie Raumstationen und Fabrikanlagen. Sie kloppen sich mit 17 unterschiedlichen Gegnertypen. Die meisten davon sind Drohnen oder Roboter, nur gelegentlich mischt sich mal ein Monster auf biologischer Basis unter die Unholde. Joey trägt während des gesamten Spiels die gleiche Waffe in der Heldenfaust, baut die schwache Laserwumme aber in mehreren Stufen langsam bis zum mächtigen Raketenwerfer aus. PS

Peter Steinlechner

Spielspaß nicht erkennbar

Ein derart grottiges 3D-Actionspiel wie Tenka ist mir schon sehr lange nicht mehr auf den Monitor gekommen. Dem Programm sind selbst einfachste Grafik-Effekte völlig unbekannt. Nicht mal mein Mündungsfeuer sorgt in den vielen dunklen Winkeln für Licht – warum die Entwickler dort trotzdem immer wieder Geheimgänge versteckt haben, ist mir ein echtes Rätsel.

Tenka

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Psygnosis
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	11 oder 34 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Mangelhaft
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

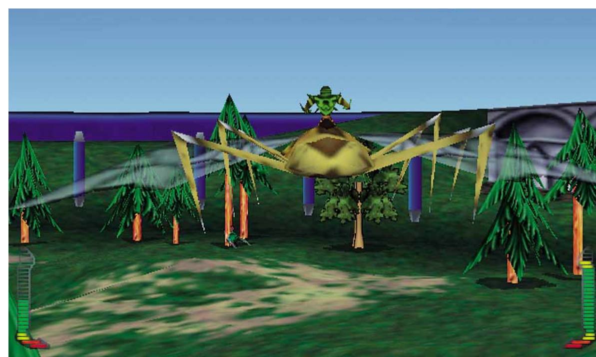


Lahme Zeitreise in die Anfänge der 3D-Action.

Bugriders

Wettrennen auf Insektenrücken.

Das Actionspiel **Bugriders** läßt Sie in der Rolle eines Käfer-Reitmeisters auf dem Rücken von Flugspinnen, Libellen oder Fliegen gegen andere Bugrider um die Wette flitzen. Die 16 unterschiedlichen Kurse führen über Strandlandschaften, durch Dschungel, Wälder oder Felshöhlen. Je nach Spielmodus müssen Sie entweder schneller als die Konkurrenz flattern oder deren flotte Käfer mit Lasersalven erledigen. **Bugriders** spielt in einer 3D-Umgebung, allerdings lenkt Sie das Programm vollautomatisch über die Kurse, während Sie Ihr Insekt an den zahlreichen Hindernissen vorbei bugsieren. PS



Auf acht unterschiedlichen Käfern fliegen Sie um die Wette.

Peter

Kammerjäger, bitte!

Bugriders ist so lausig schlecht, daß es fast schon wieder Spaß macht. Richtig schön blöd ist etwa, die Käfer mit Leertasten-Peitschenhieben antreiben zu müssen. Das nervt auf Anhieb, weckt aber immerhin lustige Erinnerungen an diverse Kult-Joystickzerstörer. Hauptärgernis ist die auch sonst völlig vergeigte Steuerung – und das in einem Spiel, das mich eigentlich vollautomatisch über die Kurse führt.

Bugriders

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	GT Interactive
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 100 KByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC), bis acht (Netzwerk, Modem, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD Direct 3D	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend



Dank verkorkster Steuerung ein glatter Reinfall.

Strategie

Jörg Langer



Grummel: Diesen Monat ist wieder keine testfähige Version von **StarCraft** gelandet. Blizzard feilt noch immer an dem Programm und an der deutschen Lokalisierung (siehe Report auf S. 28). Auch das von allen Aufbau-Fans sehnsüchtig erwartete **1602** ist nicht fertiggeworden, der bereits »felsenfeste« Termin wurde verschoben.

Egal, wir Strategen können diesen Monat trotzdem aus dem Vollen schöpfen! **Battlezone** beweist, daß die Luft aus dem Echtzeit-Genre noch lange nicht raus ist. Als General sind Sie für Basisbau, Ressourcensammeln und Angriffe zuständig – aber nicht aus der Vogelperspektive gesehen, sondern vom 3D-Cockpit verschiedener Kampfvehikel aus. **Dark Omen** ist ebenfalls erfrischend anders, hier führen Sie tapfere Fantasy-Regimenter über stufenlos dreh- und zoombare Schlachtfelder.

STRATEGIE

"Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und strategische Planung." (Strategiespiele, Hexfeldtaktik, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele)

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Civilization 2	Strategie	-	90%
2	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
3	Battlezone	3D-Strategie	NEU	89%
4	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
5	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	88%
6	Alarmstufe Rot	Echtzeit-Strategie	-	87%
7	Incubation	Taktik	11/97	87%
8	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	NEU	86%
9	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
10	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	86%
11	Master of Orion 2	Strategie	-	85%
12	Constructor	Aufbauspiel	10/97	85%
13	Lords of Magic	Strategie	01/98	84%
14	Demonworld	Taktik	10/97	84%
15	Siedler 2	Aufbauspiel	-	84%
16	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	11/97	83%
17	Pazifik Admiral	Taktik	10/97	83%
18	Panzer General 3D	Taktik	12/97	82%
19	Leviathan	Echtzeit-Strategie	11/97	81%
20	Worms 2	Taktik	11/97	80%
21	Myth	Echtzeit-Strategie	12/97	80%
22	Final Liberation	Taktik	12/97	79%
23	Imperialismus	Strategie	10/97	79%
24	Deadly Games	Taktik	-	79%
25	Sim City Network Edition	Aufbauspiel	-	78%

Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

Inhalt

Titelstory

Tests

Epische Fantasy-Gefechte



Warhammer Dark Omen



Krachende Kanonen, hämmernde Hufe, klirrende Klingen: Der Warhammer-Nachfolger bietet die wildesten Schlachten, seit sich Menschen und Orks die Rüben einhauen.



Wenn Sie als Computerspieler Ihre Brettspiel-Freunde mal so richtig demütigen wollen, zeigen Sie ihnen einfach Dark Omen. In der PC-Umsetzung des Warhammer-Tabletops werfen Sie keine Würfel auf die Tapeziertischplatte, sondern Fantasy-Regimenter in die Echtzeit-Schlacht; grüner Filz wird durch schmucke Hochglanz-Schlachtfelder ersetzt. Und das Beste: Sämtliche Nervdetails, die den Vorgänger Shadow of the Horned Rat zum Fall für leidensbereite Strategie-Fetischisten machten, wurden ausgemerzt.

Facts

- 5 Kapitel
- verzweigende Story
- 60 Truppentypen
- 17 Magieobjekte
- 31 Zaubersprüche
- 10 Zwischensequenzen

Untote sterben langsam

Stellen Sie sich die Welt von Warhammer als mittelalterlichen Kontinent vor, auf dem sich neben den Menschen grünhäutige Orks, mächtige Zauberer und wahnsinnige Zwerge herumtrollen. Der in Altdorf ansässige Kaiser baut bei der Verteidigung seines Reiches am liebsten auf Söldner. Dann werden nämlich keine Abfindungen fällig, wenn sich das erwartete Scharmützel mal wieder als Megaschlacht gegen eine ganze Ork-Armee entpuppt. In des Kaisers Gunst stehen vor allem die Grollbringer-Haudegen, deren Hauptmann Sie verkörpern. Als aus dem Süden des Kaiserreichs Berichte von berstenden Gräbern und wandelnden Toten kommen, sollen Sie nach dem Rechten sehen. Wieso aber bekommen Sie nur Vorräte für die Hinreise mit?

Prächtige 3D-Schlachtfelder

Dark Omen unterscheidet sich von anderen Echtzeit-Strategiespielen vor allem durch die frei wählbare Perspektive. Mit Maus und Pfeiltasten drehen, zoomen und scrollen Sie das in Pseudo-3D gehaltene Schlachtfeld nach Belieben. Die Szenerien wirken sehr plastisch; Bäume, Flüsse und allerlei Gebäude blockieren die Sicht der Einheiten. Hinterhalte und überraschende Manöver sind an der Tagesordnung.

Gleich in der ersten Schlacht müssen die Grollbringer einen kleinen Handelsposten vor marodierenden Grünhäutern schützen. Die Siedlung liegt an einem malerischen See, der von einem Wasserfall gespeist wird. Nachdem Sie Ihre Truppen in der Aufstellungszone platziert haben, kommen auch schon mehrere aggressive Krummbeiner heranmarschiert. Ihre Schützen halten die Anhöhe vor dem Dorf feindfrei, die Fußtruppen stoppen den gegnerischen Vormarsch. Dann stoßen die ruhmreichen Grollbringer-Reiter den Orks in die Flanke. Wenige Nahkampfsekunden später türmen die Grün-

häuter und werden von der Kavallerie niedergeritten. Wenn nur der restliche Feldzug ebenso einfach wäre ...

Echtzeit ganz anders

Während bei den meisten Genre-Vertretern einzelne Figuren aufeinander losgehen, kommandieren Sie in **Dark Omen** gleich ganze Regimenter mit bis zu 20 einzeln dargestellten Soldaten. Wenn es zum Kampf kommt, löst sich die im Marsch gewahrte Exerzierplatz-Ordnung auf. Schließlich hat derjenige Verband den Vorteil, der zuerst zum Sturmangriff ansetzt. Danach verkeilen sich die beiden Einheiten im Nahkampf und sind so lange nicht mehr direkt steuerbar, bis eine die Flucht ergreift. Das läßt sich durch Zaubersprüche, Spezialwaffen (wie dem feuerspuckenden Grollbringer-Schwert) oder Eingreifen weiterer Verbände beschleunigen. Besorgte Generäle stacheln ihre Mannen durch heftiges Mausgeklicke zusätzlich an. Nachdem so die Kampfstärke-Anzeige in den roten Bereich gehievt wurde, schlagen die Soldaten für kurze Zeit noch stärker drein.



Riesenhafte Gebäude wie dieser Wehrturm peppen die Landschaft auf.



Nach Missionsende ist das Feld der Ehre mit Gefallenen übersät.

Individuelle Kampfeinheiten

Das martialische Geschehen kommt durch die vielen grafischen Details und die gelungene Soundkulisse glaubhaft rüber. Pferdehufe trommeln über den Untergrund, Einschläge krachen und Schwertgeplänkel deutet auf Nahkämpfe hin. Jedes Regiment hat einen Anführer, der sich immer wieder zu Wort meldet (»Gegner vernichtet!«). Die Menschen haben vom Fußsoldaten bis zum Gralsritter einiges zu bieten, um den Orks und Untoten Paroli zu bieten. Spannend sind die Spezialtruppen: Baumkrieger nehmen doppelten Schaden durch Feuer, Nachtgoblin-Fanatiker können nicht in Nahkämpfe verwickelt werden, und der imperiale Dampfpanzer überrollt alles, was sich ihm in den Weg stellt. Manche Regimenter fürchten oder hassen bestimmte andere, was Sie bei Ihrer Taktik berücksichtigen sollten.

Abteilung Arkanes

Neben den konventionellen Truppen gibt es noch die Feuermagierer, Eiszauberer, Ork-Schamanen und Nekromanten mit ihren arkanen Spezialeffekten. Jeder Zauberer hat pro Schlacht drei oder fünf vom Programm ausgewählte Sprüche zur Verfü-



In Dark Omen schweben Sie quasi über dem Schlachtfeld mit seinen Wappen-tragenden Kampfeinheiten.

Martin Deppe

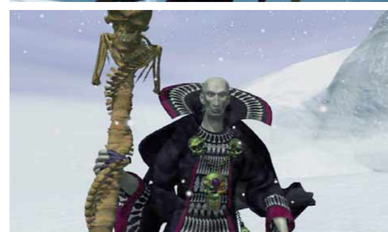


Rechtsschwenk, Ausrichten, Attacke!

Nach all den Echtzeit-Spielen des letzten Jahres kommt mir Dark Omen gerade recht, löst es sich doch vom typischen Schema, erst eine Basis zu bauen, dann eine Armee hochzurüsten und schließlich den Gegner zu überrollen. Statt dessen schlage ich einzelne Schlachten, in denen die Bildung einer Frontlinie, geschickt versteckte Reservetruppen und vor allem viel Magie den Ausschlag geben.

Der Zufallsfaktor wurde im Vergleich zu Shadow of the Horned Rat deutlich runtergefahren, spielt aber immer noch eine wichtige Rolle: Wenn mein kostbarer Magier im ersten Pfeilhagel zu Boden geht oder ein Katapult per Glückstreffer meine halbe Grollbringer-Reiterei plättet, hilft nur noch der Neustart des Szenarios. Außerdem kann man es sich selten leisten, nach hohen Verlusten weiterzuspielen: Eins, zwei Missionen später ist dann meistens endgültig Schluß. Wer aber eine Schlacht auch zwei- oder dreimal spielt, bis er sie souverän gewinnt, freut sich an seiner immer stärker werdenden Armee und kann die spannende Fantasy-Story in vollen Zügen genießen.









Zwischensequenz: Der Nekromant ruft den im ewigen Eis eingeschlossenen Skelett-Fürsten ins untote Dasein zurück.



Auf der Landkarte verfolgen Sie den Vormarsch Ihrer Armee.

Jörg Langer



Super Schlachten-Simulation

Während mich mit dem Vorgänger eine tiefe Haß-Liebe-Beziehung verband, kann ich Dark Omen vorbehaltlos empfehlen: Der jüngste Warhammer-Sproß ist gleichzeitig spielbar, spannend, farbenfroh und atmosphärisch dicht. Und nebenbei auch noch die bislang glaubwürdigste Simulation einer mittelalterlichen Feldschlacht – Fantasy hin, Märchentruppen her. Im Gegensatz zu Myth fühle ich mich hier wirklich als Bildschirm-Feldherr. Ich schicke große Truppenverbände in die Schlacht, die gut getimte Schwenks durchführen und wilde Attacken reiten. Kavallerie lockt unvorsichtige Gegner in die Falle, feindliche Goblins stürzen sich auf jede Kiste Gold, die irgendwo herumliegt. Vor allem die Armeeverwaltung sorgt für Freude, selbst die anfänglich ungeliebten Flagellanten habe ich nach einigen Heldentaten in mein Herz geschlossen.

Besser als Demonworld

Dark Omen erinnert in vielen Punkten wie Truppenpflege, Magieobjekte und Nahkampfsystem an Demonworld. In wesentlichen Punkten übertrifft es den Hexfeld-Konkurrenten sogar – die Atmosphäre ist noch besser, die Schlachten kommen dank des Echtzeit-Faktors realer rüber. Einen Nachteil hat die latente Hektik freilich: Wenn Sie trotz der Karte einmal die Übersicht verlieren, passiert oft das gleiche mit der ganzen Schlacht. Sei's drum, Dark Omen ist das beste Echtzeit-Strategiespiel ohne Ressourcenabbau.



Diese mächtigen Gralsritter erhalten Sie leider nur leihweise zur Verstärkung.

gung, die unter Magiepunkteverbrauch losgepfeffert werden. Die maximal einsetzbaren Punkte werden pro »magischer Runde« (dauert etwa eine Minute) ausgewürfelt, und sparen sich nicht auf. Viele der Sprüche sind Angriffszauber wie Eisstürme oder Feuerlanzen, andere dienen dem Teleport oder dem Schutz eigener Truppen. Fortgeschrittene Magier lassen auch schon mal einen Kometen in einen Feindtrupp knallen oder lähmen ein Regiment, um es zum idealen Ziel für die eigenen Mörser zu machen.

Aus Fehlern gelernt

Im umstrittenen Vorgänger von **Dark Omen** steckten mehr Designsünden als Trollzähne im Kopfschmuck eines Orkhäuptlings. Aus dem Schlachtgetümmel das richtige Ziel herauszupicken, war Glückssache, »Friendly Fire« an der Tagesordnung. Kanonen explodierten ohne Feindeinwirkung, Magier sprengten sich selbst in die Luft. Solche lustigen Zwischenfälle luden zum Neustart ein, und irgendwann mal zum Verbrennen der Spielepackung. Der absonderlichste Einfall war, dem Spieler nur alle paar Schlachten das Ersetzen einiger weniger getöteter Soldaten zu erlauben – Frust-Maximierung total.

Von solchen Motivationskillern bleiben Sie im Nachfolger verschont. Jeder Verband trägt eine Standarte, die für alle Aktionen wie »Anwählen« oder »Angreifen« herhält. Sobald sich eine Einheit nicht mehr auf dem Bildschirm befindet, zeigt ihre Flagge an, in welcher Richtung sie zu finden ist. Mittels der Wappen können Sie Ihre Kanoniere sogar dann auf einen Feindhaufen feuern lassen, wenn Sie keine der beiden Einheiten im Blick haben. So bleibt Ihnen viel Rumgescrolle und Sucherei erspart, die Schlachten sind viel besser zu beherrschen. Wegpunkte verhindern zudem, daß ein Trupp Pistoliere genau durchs eigene Abwehrfeuer latscht.



Ohne 3D-Grafik und bei mittlerer Detailstufe kann sich Dark Omen immer noch sehen lassen.

Armee-Fürsorge

Auch das vormals ausufernde Icon-System wurde auf



In einer Schlucht schießt unser Magier eine Flammenlanze ab.



Zwischen den Einsätzen stehen immer wieder Entscheidungen an, die sich teils sofort, teils erst sehr viel später auswirken.

ein Minimum zusammengestutzt, die Formationen sind komplett entfallen. Bis auf das Verändern der Staffelungstiefe des Regiments per Plus-/Minus-Taste geben Sie alle Befehle über eine einzige Steuerungs-Rose. Die zeigt auch gleich noch die wichtigsten Infos zur angewählten Einheit, etwa die Zahl der verfügbaren Magiepunkte oder die Zwangspause, bis die nächste Salve abgefeuert werden kann. Verluste können Sie nun nach jeder einzelnen Schlacht in beliebiger Höhe ersetzen, wenn nur die Goldreserven ausreichen. Außerdem läßt sich die Panzerung der meisten Einheiten in mehreren Stufen erhöhen. Gefundene Spezialwaffen werden in Windeseile neuen Regimentern zugeordnet. Die Armeeliste zeigt zudem die Erfahrung der Einheit an – die gewinnen Ihre Bataillone allerdings nur, wenn sie auch wirklich aktiv mitkämpfen.



Unser Dampfpanzer setzt den Orks mächtig zu – unten links beschwert sich deren Boß.

Dreiteiliger Feldzug

Der Feldzug teilt sich in einen Prolog, drei große Kapitel in verschiedenen Regionen des Reiches und den Endkampf auf. Immer wieder werden Sie vor Entscheidungen gestellt: Verteidigen Sie einen Turm, oder führen Sie eine Bonus-Schlacht und müssen ihn dann zurückerobern? Durch solche Verzweigungen erhalten Sie mal andere Gegenstände, mal weitere Kampfeinheiten. Wenn Sie jemanden eskortieren sollen und dabei zwar die Gegner töten, aber auch den Schutzbefohlenen verlieren, wird dies entsprechend kommentiert. Das Programm merkt sich auch zu häufige Abschweifungen von der Hauptstory und setzt Ihnen später ein wesentlich schwierigeres Schlüsselszenario vor. Zwischen den Einsätzen unterhalten sich die Hauptcharaktere als animierte Portraits; wichtige Ereignisse werden durch aufwendige Zwischensequenzen illustriert.



Ein Baumkrieger hilft unseren Ordensrittern gegen die Skelettreiter.



Der Aufruf der Übersichtskarte pausiert das Geschehen.

Menschliche Duelle

Neben dem Solospiel stellt **Dark Omen** einen Mehrspielermodus bereit, bei dem Sie Armeen in verschiedenen Preisklassen frei aufstellen dürfen. So kann Ihr Gegenüber eine riesige Horde untrainierter Orks ins Feld führen, während Sie auf einige wenige Elite-Untote setzen, die unter ihrer magischen Zusatzausrüstung schier zusammenbrechen. Im Multiplayer-Gefecht gibt es außerdem noch einige besonders heftige Zaubersprüche. LA



Nach der Schlacht werden Verluste ersetzt und Gegenstände verteilt.

Warhammer Dark Omen

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Electronic Arts
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 30 bis 260 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem, Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte, 4fach CD	Pentium 133 16 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium 166 32 MByte, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Sehr gut



Actionreiche Märchenschlachten-Simulation.

Geheimtip für Taktikprofis

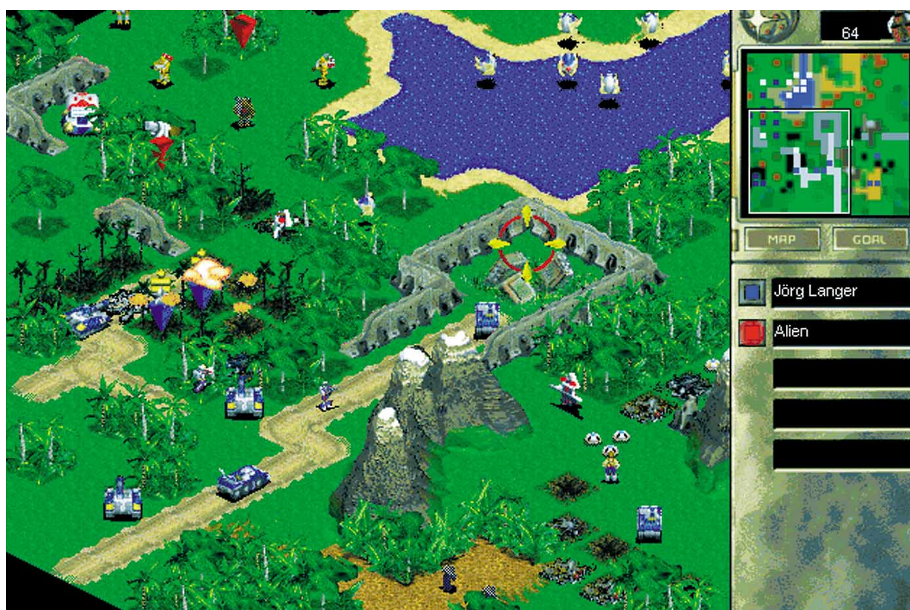
Liberation Day

Die Fortsetzung des SF-Strategiespiels Fallen Haven fährt den Kampagnenmodus zurück und wartet statt dessen mit ausgefeilten Einzelszenarios auf.

Das vor einem Jahr erschienene Sciencefiction-Strategiespiel **Fallen Haven** war dank eines spannenden Kampagnenteils eine Delikatesse für Profi-Taktiker – ohne einengendes Missionskorsett schlug man sich mit dem Gegner um die Provinzen des Planeten New Haven. Jetzt kommt der Nachfolger **Liberation Day** auf den Markt, der leider denselben gewichtigen Schwachpunkt des ersten Teils aufweist: Die veraltete Grafik macht viel Phantasie nötig, um in den Pixelwüsten auf dem Bildschirm tatsächlich Elite-Trooper, Mondbuggies und Schwebepanzer zu erkennen.

Facts

- 60 Kampfeinheiten
- 72 Gebäude
- 50 Missionen
- 23 Sonderaktionen



Selbst in der Nah-Ansicht (Auflösung 640 mal 480) kann man die Einheiten nur schwer erkennen.


Für Helikopter sind Gebirge, Minen und Mauern keine Hindernisse.

Glanzpunkt gestrichen

Nach den Tauranern und Erdlingen in Teil 1 gehen jetzt gleich vier Rassen aufeinander los. Sie spielen die Terraner, die insgesamt vier Kontinente erobern wollen, Provinz für Provinz. Der Glanzpunkt von **Fallen Haven** war, daß man zwischen den Schlachten seine Ländereien ausbaute und mit Truppen ausstaffierte, die Gegenangriffe des Computers abwehrten. Attacken führte man mit Hilfe von Raumschiffen durch, wobei Landeplatz und beförderte Truppenfracht einiges an Planung erforderten. In Teil 2 bauen Sie nur noch Ihre jeweilige Startprovinz aus, die Streitmacht läßt sich nicht vergrößern. Für jede angegriffene Provinz ist vorgegeben, wieviel Kaufpunkte Sie haben; Ihre Armee stellen Sie erst auf dem Schlachtfeld zusammen. Wenn Sie den Kampf verlieren, probieren Sie's nochmal – Nachteile entstehen Ihnen nicht.



Unsere LAV-Vehikel haben die zehnte von elf Ausbaustufen erreicht.

Pyramidensturm

Auf der Kontinentkarte klicken Sie auf eine der angrenzenden Provinzen, ein kurzer Text verrät, was Sie ungefähr erwartet. Da sollen Gefangene befreit, ein Wissenschaftler gerettet, Minenfelder geräumt oder eine Pyramide erobert werden. Ein Szenario läuft immer so ab: Mittels vorgegebener, durch nichts (außer dem Schwierigkeitsgrad) veränderbarer Kaufpunkte plazieren Sie eine Streitmacht in den Aufstel-



Ein gegnerischer Zeppelin wirft neue Bodentruppen ab.

lungszonen. Danach bleiben Ihnen meist zwischen 8 und 12 Runden Zeit, die Ziele zu erfüllen. Nachdem Ihre Truppen mittels Aktionspunkten marschiert sind und gefeuert haben (dabei können sie Punkte für automatisches Gegenfeuer aufsparen), ist der fiese Feind dran. Sichtlinien gibt es übrigens nicht. Zu Beginn jeder Runde erhalten beide Seiten weitere Kaufpunkte, doch der Preis für die Verstärkungen steigt stetig. Wenn Sie die Schlacht gewinnen, erhalten Sie weitere



Den Eingang dieser Pyramide müssen wir erreichen, um die Mission zu gewinnen.

Ressourcen, die Sie in den Ausbau Ihrer Heimatbasis stecken – Lasertürme und Mauern helfen, Gegenangriffe abzuwehren.

Granaten-Weitwurf

Die rund 60 Kampfeinheiten teilen sich auf die vier Rassen auf. Infanteristen dürfen als einzige durch Wälder latschen und sind dabei schwer zu treffen. Besonders interessant ist der Grenadier, der seine Granaten sogar über Berge werfen kann. Die Kampfvehikel reichen vom Buggy bis zum superschweren Panzer, auch einige schwimmende, schwebende und fliegende Einheiten stehen später bereit. Die Truppen unterscheiden sich im angerichteten Schaden, der Panzerung, der Feuerreichweite und -frequenz sowie den Aktionspunkten. Durch Forschung verbessern Sie diese Werte. Forschungspunkte erhalten Sie für jedes Wissenschaftszentrum, neben dem am Gefechtsende eine eigene Einheit steht.

Spezialattacken

Der interessanteste Aspekt von **Liberation Day** sind die »automatischen Einheiten«. Hinter diesem Begriff verstecken sich Spezialaktionen, die Sie mitten in der Schlacht auslösen können. So erlaubt es ein in der Basis gebauter Helikopterstützpunkt, zu jeder Zeit und an jeder Stelle vier Infanteristen landen zu lassen. Das ist vor allem deshalb spannend, weil automatisches Defensivfeuer nur durch Bewegungen ausgelöst wird – und das Landen zählt nicht als solche. Weitere Aktionen sind das Legen von Minen und Brückenteilen, das Reparieren von Einheiten sowie Gift, Bomben- und mächtige Nuklearangriffe.

Eine Datenbank erklärt sämtliche Truppentypen. Das Spiel kann jederzeit gespeichert werden; die Auflösung läßt sich auf fitzelige 1024 mal 768 Pixel erhöhen. Per Skirmish-Funktion wählen Sie unter zwei Dutzend Einzelschlachten, im Netzwerk dürfen bis zu vier Spieler mit einer anderen Rasse ran. LA







Die Spezialattacke Nuklearschlag ist der aufwendigst Effekt im ganzen Spiel.

Jörg Langer



Altbacken, aber fordernd

Lassen Sie mich erstmal Tacheles reden: So bieder, wie dieses Spiel ausschaut, dürfte es sich eigentlich in keine 1998er Spielepackung trauen – es sei denn in einen unbedruckten Recycling-Karton. Liberation Day hat zwar viele Qualitäten, aber so gut versteckt, daß ausschließlich Kenner sie finden und schätzen werden. Nur die Designer wissen zudem, weshalb sie den dynamischen Feldzugmodus des Vorgängers zum uninspirierten Basisbau- und Forschungs-Pausenfüller degradiert haben.

Auf der Haben-Seite gibt's zum Glück ebenfalls einiges. So sind die Szenarios variantenreich und fordernd – wann mußten Sie zuletzt einen bestimmten Gegner am Leben lassen, weil sonst automatisch das Zielgebäude gesprengt wird? Die Vielzahl der Einheiten, das automatische Gegenfeuer und die Spezialaktionen à la Nahkämpfer-Abwurf sorgen für taktische Finesse. Wer die schlichte Präsentation überwinden kann, erhält reichlich Tüftelstoff; mir hat's tagelang Spaß gemacht.

Liberation Day

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	Interactive Magic
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 100 DM	Festplatte:	ca. 220 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC, per Modem), bis vier (Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Anspruchsvolle Taktik für Tüftler.

Battle-Isle-Macher auf Abwegen

Dunkle Manöver

Ein Verbrechersyndikat bedroht die Weltordnung und kann nur Schlacht für Schlacht von cleveren PC-Strategen zurückgedrängt werden.

Während der 30er Jahre galt Unternehmergeist noch etwas. Da reichten ein paar Millionen Dollar aus, um ein internationales Konsortium mit Weltherrschaftsambitionen zu gründen und sich zu dessen Anführer aufzuschwingen. Ernest Savage und seinem Verbrechersyndikat R.A.T. nützt das allerdings gar nichts. Denn ein Geheimdienst mit dem einfallsreichen Namen Organisation X setzt alles daran, ihm die Suppe gründlich zu versalzen. Als Agent besagter Spezialtruppe sollen Sie das **Dunkle Manöver** von R.A.T. verhindern.

Facts

- 4 unterschiedliche Regionen
- über 20 Missionen
- 20 verschiedene Einheiten
- 30 Gegenstände und Waffen

Weltweite Kämpfe

Kreuz und quer über den Globus verteilt erwarten Sie rund 20 Schlachten, in denen Sie rundenweise mit Vehikeln unterschiedlichster Bauart gegen R.A.T. vorgehen. Alles beginnt in Belgisch-Kongo, wo eine Opiumplantage entdeckt wird und die Organisation X Sie damit beauftragt, das Drogennest auszuräuchern. Bevor Sie sich ins Gefecht stürzen, wählen Sie aus, welche Wagen Sie mitnehmen wollen. Da nur eine bestimmte Anzahl von Fahrzeugen erlaubt ist, müssen Sie sich vorab entscheiden, mit wievielen Motorrädern, Jeeps oder Panzern Sie sich in die Schlacht wagen.

Punktgenau

Am Eingang zur Plantage erwartet Sie ein Kollege, der Ihnen die exakten Missionsziele erläutert. Danach nehmen Sie Ihre Fahrzeuge genauer unter die Lupe. Alle Vehikel sind mit einer bestimmten Anzahl von Agenten besetzt (die nur als Zahl auftauchen). Jeder kann immer nur eine Handlung auf einmal ausführen. Zudem kostet jede Aktion ein paar Punkte, und die sind pro Fahrzeug streng limitiert. Meist ist die Wahl zwischen Bewegen und Schießen aus der jeweiligen Situation heraus fast vorgegeben. Die Entscheidung für oder gegen eine Aufrüstung der Wagen wird schon komplizierter. Zwar können Sie aufgesammelte Extras wie bessere Panzerungen, Schneereifen oder Waffen stets in die Karossen einbauen, ohne erst das Material dorthin transportieren zu müssen. Doch während Sie sich dem Upgrade widmen, zerstört vielleicht der Gegner bereits Ihr Fahrzeug.



Na prima, das Nachschub-Depot, samt Munition und ein paar herrenlosen Autos, ist nur spärlich gesichert.



Gegnerische Einheiten in Feuer-Reichweite werden per Knopfdruck stets vollautomatisch markiert.



Die grünen Kreuze zeigen Ihnen auf einen Blick den maximalen Bewegungsradius.





Drei Trenchcoat-bewehrte Geiseln erwarten ihre Rettung.



Das Hauptquartier des verräterischen Colonels wurde soeben erorbert.



Stete Luftangriffe sollen unsere Basis zermürben.

Agenten sterben einsam

Da Sie die meisten Missionen gegen eine starke Übermacht bestehen müssen, sollten Sie die gegnerischen Kampfwagen nicht allzu stark beschädigen. Besser, Sie schalten die darin sitzenden Schergen aus und übernehmen die Karre. Im Idealfall ist eine Schrotflinte somit effektiver als der fetteste Mörser. Gehen Ihnen die eigenen Mannen unterwegs mal aus, werben Sie ein paar neue mit Wodka an, der am Wegesrand zu finden ist. Abstecher zu den überall auf der Karte herumlungernden Außenagenten sind meist lohnend. Diese Burschen wissen, wo sich versteckte Nachschubdepots befinden. Außerdem kommen Sie so an neue Informationen und Befehle von Ihrer Zentrale.

Teure Wagenpflege

Während all dieser Aktionen müssen Sie stets den Zustand Ihrer Vehikel im Auge behalten. Sprit wird auf die Dauer knapp, Munition ebenso, und der Fahrzeugrahmen kann nur einer bestimmten Zahl von Treffern trotzen. Nachtanken, Aufmunitionieren und Reparieren kosten zwar wertvolle Aktionspunkte, lohnen sich aber auf Dauer. Auch die Waffen nutzen sich im Laufe des Gefechts ab, und der Motor gibt irgendwann seinen Geist auf. Bis dahin haben Sie hoffentlich Ersatzteile gefunden, ansonsten verwandelt sich Ihr Fuhrpark nach und nach in einen Schrottplatz. Da Sie die Wagen von einer Schlacht in die nächste mitnehmen, kann ein mit nur wenigen Autos knapp gewonnenes Gefecht schon beim nächsten Scharmützel das Aus bedeuten.

Hör mal, wer da spricht

Zwischen den Kämpfen wird die simple Hintergrundstory von einem Sprecher auf Hörspielniveau weitererzählt; Animationen oder illustrierende Bilder fehlen völlig. Deshalb sehen Sie von Grönland, Mexiko oder dem Himalaja eigentlich nichts, nur die Geländekarten deuten ein wenig an, wo Sie sich gerade befinden. Nach rund 20 Schlachten ist der Kampf dann (hoffentlich) gewonnen. Danach können Sie sich mit bis zu sechs Mitspielern im Netzwerk austoben. MIC

Mick Schnelle



Spannend trotz Mankos

Mit Dunkle Manöver haben der Ex-Battle-Isle-Designer Bernhard Ewers und sein Team ein interessantes Spiel mit vielen Finessen geschaffen. Die Szenarien sind abwechslungsreich und spannend, und hat man die Mechanik kapiert, macht Dunkle Manöver auch Spaß. Spielprinzip und Schwierigkeitsgrad wenden sich an den erfahrenen Strategen.

Absolut ärgerlich ist, daß man während der teilweise sehr langwierigen Schlachten nicht speichern kann. Zusammen mit der vorsintflutlichen Handbuchabfrage ist den Entwicklern somit der Preis für Benutzer-Unfreundlichkeit fast schon sicher. Und die ultraknappe Anleitung verschweigt wichtige Infos zum Nutzen der zahlreichen Gegenstände. Trotzdem ist Dunkle Manöver immer noch ein interessantes Spiel, das ein vom Hersteller bereits versprochenes Update leicht von vielen Mankos befreien könnte.

Dunkle Manöver

Genre:	Strategie	Hersteller:	Trinode
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 1 MByte
Spieler:	Einer bis sieben (Netzwerk)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

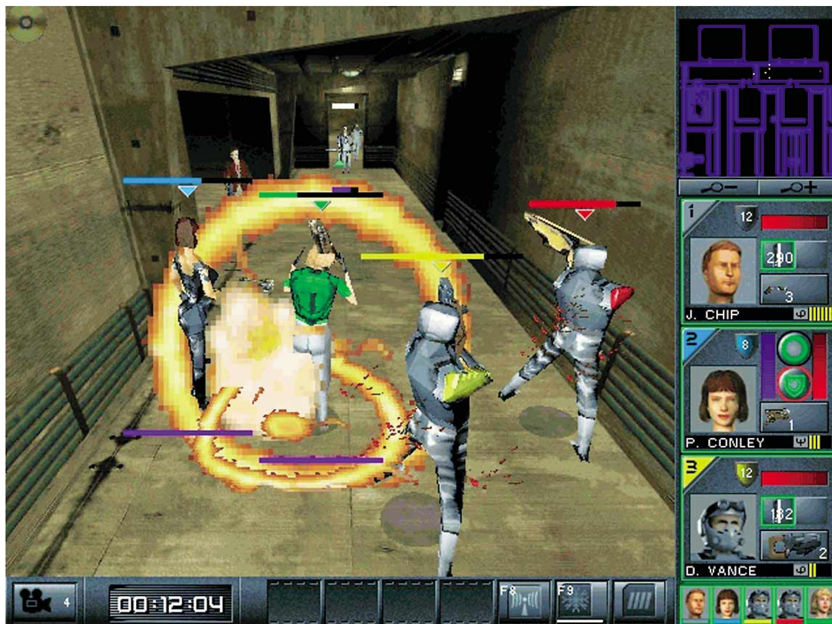


Strategiespiel mit Bedienungsschwächen.

Agentenhektik im Incubation-Look

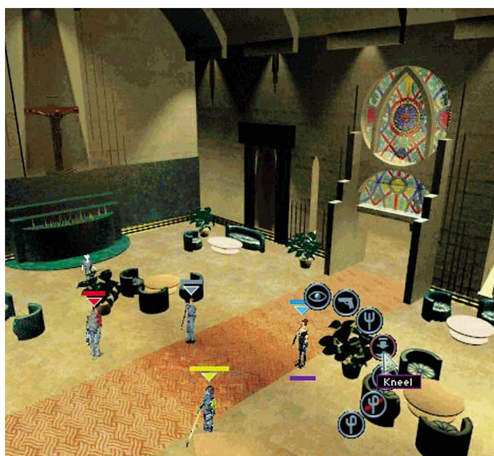
Ubik

Ohne Gnade schicken Sie ein schwerbewaffnetes Agententeam in brisante Echtzeit-Kampfeinsätze. Kann Ubik Blue Bytes Incubation übertrumpfen?



Mit Psi-Kräften, Granaten und Gewehren heizt unser Team den bösen Buben ein.

Cryo, die Spiele-Schmiede aus der Eiffelturm-Metropole, will mal eben kurz das Taktik-Genre revolutionieren und greift für Ubik tief in die Echtzeit-Kiste. Das



Zum Befehlegeben dient die ins Bild eingeblendete Icon-Leiste.

Ergebnis erinnert an eine Mischung aus Incubation und Deadly Games: Im Jahre 2019 führen Sie bis zu fünf Agenten in taktische Schlachten gegen konkurrierende Organisationen. Dabei kommandieren Sie Ihre Untergebenen nicht nur im Echtzeit-Gefecht, sondern kümmern sich zwischen den 15 Einsätzen auch um die Ausrüstung und Aufstellung einer starken Truppe. Die besteht aus maximal fünf Männern und Frauen; der Hauptagent Joe Chip ist immer mit von der Partie.



Wir verteidigen ein Kloster gegen einen feindlichen Sturmtrupp.

Einsamer Wolf contra Teamwork

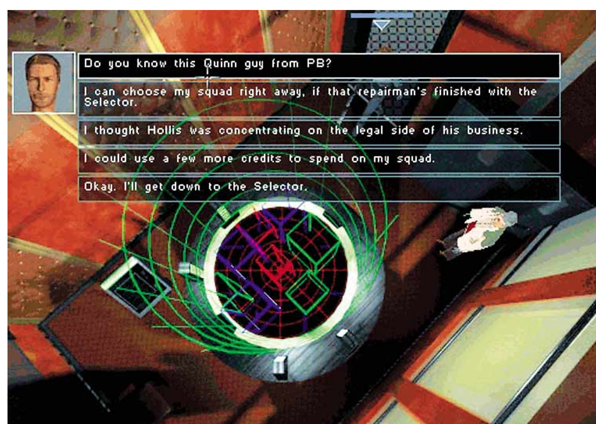
Ihre Agenten steuern Sie als komplettes Team, in Gruppen oder einzeln; so sind beispielsweise getrennt angreifende Trupps möglich. Das Interface funktioniert wie in herkömmlichen Echtzeit-Strategiespielen – mit der Ausnahme, daß Sie bei Ubik Polygon-Söldner statt Panzer bewegen. Per Tastendruck oder Maus wählen Sie die gewünschten Krieger an, um sie mit einem Mausklick losmarschieren zu lassen. Wenn der Cursor auf einem Gegner ruht, verwandelt er sich in ein Fadenkreuz, und auf einen weiteren Mausklick hin eröffnen Ihre angewählten Agenten das Feuer. Ein ausklappbares Icon-Menü erlaubt speziellere Befehle, beispielsweise sich hinzuknien oder Gegenstände näher zu untersuchen.

Eckige Manöver

Die Bewegungen Ihrer Polygon-Mannschaft sind oft unfreiwillig komisch: Umständliche Drehungen oder Range-



Am Hauptquartiers-Computer wird ein Trupp zusammengestellt.



In simplen Dialogen erhalten Sie Infos zur nächsten Mission.



Dieser Herr hatte einen unschönen Grafikunfall.

leien vor Türen sind an der Tagesordnung. Söldner, die Sie gerade nicht kommandieren, drehen dafür keineswegs Däumchen, sondern handeln auf eigene Kappe. Und das recht intelligent, denn sie verteidigen sich verbissen und greifen auch mal an, laden ihre Wummen nach oder heilen erlittene Wunden. Die hektischen Kämpfe gegen die böse Konkurrenz finden meist in Gebäuden statt. Dabei wechseln sich enge Gänge mit weiträumigen Hallen ab.

Harter Kampf mit allen Mitteln

Neben zahlreichen Pistolen, Granaten und Sturmgewehren setzen Ihre Söldner Psi-Kräfte ein. Damit zerstören sie Feinde mental (was immer das heißen mag...), bauen geistige Schutzschirme auf oder heilen gleich die komplette Mannschaft. Erledigte Widersacher lassen Medipacks, Munition et cetera zurück; fehlende oder bessere Ausrüstung kaufen Sie zwischen den Einsätzen im Hauptquartier. Hier erfahren Sie in einfachen Multiple-choice-Dialogen mit Ihrem Boss oder Wachleuten Näheres über die nächste Mission – darunter auch, wieviel Geld Ihre Firma für den Auftrag lockermacht. Neue Agenten müssen Sie nämlich selbst bezahlen; dabei sind erfahrene Veteranen deutlich teurer als Kanonenfutter-Rekruten. Weil jeder Söldner Erfahrung sammelt, besondere Fingerfertigkeit mit seiner Lieblingswaffe erlangt und so die Karriereleiter aufwärts krabbelt, geht jeder Ausflug ins Feindgebiet ganz schön an Ihre Börse. Zum Glück gibt's für jeden eliminierten Gegner Extra-Kohle.

Schlechte Regie

Den Blickwinkel können Sie jederzeit wechseln; von der Totalen bis zur Schulterkamera sind mehrere Abstufungen möglich. Auf Tastendruck wird automatisch die vermeintlich beste Perspektive gewählt – doch selbst dann sind anstürmende Gegner oder eigene Agenten oft nicht zu sehen. Daher sollten Sie Ihr Team zusammenhalten, denn verstreut agierende Krieger gehen gerne verloren.

Zwischen einzelnen Gebäudeabschnitten lädt das Programm nach; wer nicht per Optionsmenü die komplette Mission auf die Festplatte speichern läßt, kriegt während der Ladezeit graue Haare. Die Sciencefiction-Hintergrund-Story mit ihren Zwischensequenzen, in denen Schwebegleiter durch düstere Häuserschluchten brausen, erinnert etwas an **Blade Runner**. Kein Wunder: Cryo hat sich an der Romanvorlage **Ubik** orientiert, die von Philip K. Dick stammt – dem geistigen Vater der Kinofilme **Blade Runner** und **Total Recall**. MD



Der Truppentransporter fliegt unser Team zum Einsatzort.

Martin Deppe



Wo ist mein Agent?

Vorsichtig rückt mein Einsatztrupp in den nächsten Raum vor, als plötzlich Schüsse fallen. Verflixt – wo ist nur der Feind? Hektisch schalte ich durch die Kamerapositionen, bis der Angreifer endlich zu sehen ist. Dafür sind jetzt zwei meiner Agenten aus meinem Sichtfeld entschwunden. Solche tödlichen Situationen entstehen bei Ubik häufig.

Clevere Söldner

Das Manko der oft ungeschickten Kameraschwenks bügeln meine intelligent agierenden Söldner nur zum Teil wieder aus. Dafür ist die Hintergrundstory spannend; mir gefällt auch, daß Dialoge und Plot überwiegend im eigentlichen Spiel und nicht nur in Zwischensequenzen stattfinden. Auch das umfangreiche Waffenarsenal und die Kombination physischer und psychischer Kämpfe weiß ich zu schätzen. Die grafisch gelungenen Schauplätze und Zwischensequenzen stehen leider im krassen Gegensatz zu üblen Grafikfehlern: Hier steckt ein Agentenbein in der Wand, da fehlt plötzlich das halbe Gesicht. Cryo hätte aus Ubik ein rundenbasiertes Taktikspiel machen sollen – der Echtzeit-Schuß ist nach hinten losgegangen.

Ubik

Genre:	Echtzeit-Taktik	Hersteller:	Cryo
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	10 bis 60 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte, 8fach CD	Pentium 200 32 MByte, 16fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Fummelige Taktik-Hektik mit Tiefgang.

WarBreeds

Echtzeit-Fummelei im Schauderlook.



In der Schlacht sind die Gen-Krieger kaum zu unterscheiden.

Vier häßliche Alienrassen im Kampf gegeneinander, den Spielwitz und die unschöne Grafik – so kann man das Echtzeit-Strategiespiel WarBreeds zusammenfassen. Zwei der Völker dürfen Sie durch je eine Kampagne mit zwölf Szenarios führen. Armeen und Anlagen finanzieren sich durch Pflanzen, die Sie nur auf bestimmten Flächen anbauen können. Außerdem muß die Energieversorgung stimmen: Ihre Gebäude sind auf nahegelegene PSI-Türme und Stromverteiler angewiesen. Das einzige kleinere Highlight ist die Möglichkeit, Ihre Krieger im Genlabor mit genetischen Kettensägen, Peitschen oder Säure-Wummen auszustaffieren. MD

Martin Deppe

Nette Idee, grausig ausgeführt

Mein erster Blick auf WarBreeds ließ mich ernsthaft darüber nachdenken, ob in den just verzehrten Pralinen etwas zuviel Alkohol drin war: Die merkwürdig animierten Alien-Truppen sind optisch schlecht von Gebäuden zu unterscheiden. Da hilft auch die Idee mit dem Waffeneinbau nichts – nach der Ausrüstung stehen Kämpfer bereit, die sich trotz unterschiedlicher Bewaffnung immer noch frappierend ähneln. Und das alles im Jahre 3 nach C&C – bäh!

WarBreeds

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Red Orb
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 35 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 90 16 MByte, 2fach CD	Pentium 120 32 MByte, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte, 4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend



Trotz Truppendesign: mieser C&C-Abklatsch.

Dark Colony: The Council Wars

Auf dem Mars geht's wieder rund.


Die feindliche Taar-Basis liegt unter schwerem Feuer unserer Truppen.

Dark Colony erschien im Herbst '97 und konnte in der damals hochschwappenden Echtzeit-Welle nicht ganz oben mitschwimmen: Der Basisbau war zu simpel und die Zahl der Truppentypen zu dürftig. Das hat sich auch mit der Missions-CD nicht geändert. Council Wars kommt mit 16 frischen Szenarios daher – je acht für die Menschen und die außerirdischen Taar. Beide Kriegsparteien erhalten zudem einen neuen Infanterietyp. Abgestürzte UFOs oder herumwuselnde neue Tiere peppen die karge Landschaft grafisch etwas auf, außerdem ist ein neues Artefakt auf dem Mars versteckt. Um Council Wars spielen zu können, brauchen Sie das Hauptprogramm Dark Colony. MD

Martin Deppe

Toter Planet

Leider bieten mir die Ratskriege wenig neuen Stoff. Zwei Extra-Einheiten sind nicht gerade überwältigend. Vor allem dann, wenn schon das Originalspiel mit nur je neun Truppentypen aufwartete. Die Design-Änderungen kann ich getrost unter »ferner liefen« abbuchen. Dafür sorgt die stimmige Mars-Atmosphäre auch in den neuen Kampfeinsätzen wieder für einigeSpannung – bis das spielerische Gähnen kommt.

Dark Colony: The Council Wars

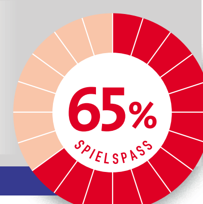
Genre:	Echtzeitstrategie-Add-on	Hersteller:	Take 2
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	25 bis 140 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

486/66 16 MByte, 2fach CD	Pentium 100 16 MByte, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend



Mageres Add-on mit zwei neuen Einheiten.

Earth 2140 Mission Pack 2

Frisches Echtzeit-Futter für Earthlinge.



Viele Missionen ufern einmal mehr in Massenschlachten aus.

Seit fast einem Jahr tobt nun der Krieg zwischen UCS und ED, den beiden Kriegsparteien aus dem C&C-Klon Earth 2140. Ein friedliches Ende ist nicht abzusehen: Mit dem zweiten Mission Pack wirft Topware sechs neue Einheiten in die Schlacht, darunter ein schweren Nuklearbomber oder der Sprengpanzer Goliath. Die dürfen Sie in zwei neuen, wieder reichlich schwierigen Kampagnen mit je 15 Missionen ausgiebig testen. Multiplayer-Freunde hauen sich in zehn Levels Raketen und Granaten um die Strategenohren. Außerdem gibt es zwei weitere Gebäude und einen frischen Soundtrack. Sie brauchen die CD mit dem Hauptprogramm. MD

Martin Deppe

Wieder hammerhart

Kaum hat die Mission begonnen, da stürmen auch schon wild feuernde Panzer meine schutzlose Basis. Selbst auf leichtester Schwierigkeitsstufe ist auch die zweite Mission-CD gewohnt schwer. Anstatt einem zumindest anfangs etwas Zeit zu lassen, sich wieder an die Bedienung zu gewöhnen, setzt Topware erneut auf Massenschlachten für Profis. Die sind mit dem neuen Mission Pack dann auch ganz gut beraten.

Earth 2140 Mission Pack 2

Genre:	Echtzeit-Strategie-Add-On	Hersteller:	Topware
Anspruch:	Profis	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	35 bis 175 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis sechs (Netzwerk)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Pentium 60 16 MByte, 2fach CD	Pentium 90 24 MByte, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Günstige Missions-CD mit neuen Truppen.

Seven Years War

»Warcraft«-Klon aus dem fernen Asien.



Da staunt der Historiker: Panzer überfallen Bogenschützen.

Der japanisch-koreanische Krieg Ende des 16. Jahrhunderts liefert dem Echtzeit-Strategiespiel Seven Years War Namen und historische Hintergrundstory. Auf beiden Seiten dürfen Sie je zehn Missionen spielen. Dabei kämpfen Sie zu Lande, zu Wasser und in der Luft mit Fantasy-angehauchten Truppen. Neben normalen Fußsoldaten tauchen vorsintflutliche Raketenwerfer oder Flugschiffe auf. Spezialeinheiten erobern feindliche Gebäude, Zauberer spüren Sprengminen auf oder verarzten Kameraden. Die Truppentypen sind sehr unausgewogen, weil Sie Vehikel leicht reparieren können – mit einer Handvoll Panzerwagen oder Mehrfach-Raketenwerfer knacken Sie auf diese Art fast jede Mission. MD

Martin Deppe

Mehr Phantasie und Ideen, bitte!

Eine koreanische Spielefirma stelle ich mir immer als riesige Halle vor, in der 200 Programmierer im blauen Einheitsdrillich vor Einheitscomputern eifrig Einheitscodes einhacken. Kein Wunder, daß dabei die Phantasie flöten geht: Der siebenjährige Krieg ist kein übles Spiel und streckenweise spannend, doch neue Ideen? Pustekuchen. Liebe Fernost-Entwickler, schaut nicht von anderen ab, sondern laßt Euch was anständiges eigenes einfallen!

Seven Years War

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	CDV
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 25 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis sieben (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

486/66 16 MByte, 2fach CD	Pentium 60 16 MByte, 4fach CD	Pentium 100 32 MByte, 4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend



Maue Echtzeit-Standardkost ohne Ideen.

Shanghai Dynasty

Steinige Tüftelei mit Suchtpotential.

Ziel des Spiels ist es, nach und nach alle Steinpaare abzutragen.

Es gibt Denkspiele, die erscheinen auf den ersten Blick reichlich simpel, offenbaren dann aber ihre taktischen Raffinessen. Der Kult-Klassiker **Shanghai** ist eins davon: 144 Steine mit Symbolen, über mehrere Ebenen gestapelt, wollen in Memory-Manier paarweise abgebaut werden. Dabei dürfen Sie nur gleiche Steine entfernen, die sich beide zu einer Seite hin wegziehen lassen. Zahlreiche Varianten runden **Shanghai Dynasty** ab, darunter das verwandte **Mah-Jongg** und Partien auf Zeit gegen bis zu vier Computergegner oder auch menschliche Mitspieler. Diverse Steinchen-Muster, die Sie sogar selbst entwerfen können, vervollständigen das umfangreiche Paket. MD

Martin Deppe

Zieht auch heute noch

Das Kultspiel Shanghai geistert seit einem guten Jahrzehnt über diverse Computersysteme und hat sich bis heute eine kleine Fangemeinde bewahrt. Wie auch das Windows-Solitaire lockt mich der Klassiker zu einer kleinen Partie zum Entspannen – das war es aber auch schon. Fans können hier zugreifen; wer nur ab und zu Steinchen abbauen will, kommt auch mit einer der zig Shareware-Versionen aus.

Shanghai Dynasty

Genre:	Denkspiel	Hersteller:	Activision
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	40 bis 100 MByte
Spieler:	Einer bis fünf (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	Direct 3D, 3Dfx, Power VR, Rendition		

486/66 8 MByte, 2fach CD	Pentium 90 16 MByte, 4fach CD	Pentium 120 32 MByte, 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

60% Spielspass

Durchschnittliche Umsetzung des Klassikers.

Sport

Michael Galuschka



Es ist kein Zufall, daß zur Zeit ständig Lenkrad-Tests im Hardwareteil auftauchen. Die Hersteller reagieren damit auf einen Trend, der sich nun schon seit Monaten hinzieht: Rennspiele nehmen einen immer größeren Teil des Genres für sich in Anspruch, klassische Simulationen bekannter Sportarten sind momentan Mangelware. Und zwar egal, ob es sich dabei um die inviduelle Leibesertüchtigung (wann kommt endlich mal wieder ein vernünftiges Leichtathletik-Programm à la **Summer Challenge** für den PC?) oder populären Mannschaftssport handelt.

Um so erfreulicher, daß **Formel 1 '97** endlich die Kurve gekriegt hat. **Anstoss 2** ist der **Verlängerung** für deutlich mehr als 30 Minuten Spielspaß gut, und **Jack Nicklaus 5** verwöhnt mit praller Ausstattung. Nur den **StarTrek**-Flipper sollte man ins All schießen.

SPORT

»Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.« (Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper)

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 98	Sportspiel	11/97	92%
2	Grand Prix 2	Rennspiel	-	90%
3	F1 Racing Simulation	Rennspiel	01/98	89%
4	NHL 97	Sportspiel	-	89%
5	FIFA 98	Sportspiel	01/98	88%
6	NBA Live 97	Sportspiel	-	86%
7	Links LS 98 Edition	Sportspiel	10/97	86%
8	World Wide Soccer	Sportspiel	10/97	83%
9	Anstoss 2	Manager	10/97	83%
10	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
11	Formel 1 Manager Pro	Manager	11/97	81%
12	Need for Speed 2 SE	Rennspiel	12/97	81%
13	PGA Tour Pro	Sportspiel	-	81%
14	Formel 1 '97	Rennspiel	NEU	79%
15	Addiction Pinball	Flipper	03/98	79%
16	Bleifuss Rally	Rennspiel	01/98	79%
17	Balls of Steel	Flipper	02/98	78%
18	Virtual Pool 2	Billard	12/97	78%
19	Ultimate Race Pro	Rennspiel	02/98	77%
20	Touring Car Championship	Rennspiel	01/98	77%
21	Powerboat Racing	Rennspiel	03/98	76%
22	NBA Live 98	Sportspiel	01/98	76%
23	Moto Racer	Rennspiel	-	76%
24	Sega Rally	Rennspiel	-	75%
25	Bundesliga Manager 97	Manager	-	75%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

Inhalt

Tests

Unkompliziert zum Weltmeister

Formel 1 '97

Nach vorübergehenden Lizenzproblemen kehrt eines der umstrittensten PC-Rennspiele wiedererstarkt auf die Pisten zurück.

Die einen vergöttern es, die anderen rühren es selbst unter Strafandrohung nicht an: Die Rede ist von Formel 1, das die PC-Rennspielfans in zwei Lager teilte. Es sah zwar aus wie eine waschechte Simulation, war aber in puncto Fahrzeug-Setup und Steuerung extrem einfach gehalten. Die sehr hübsche Grafik kam selbst mit 3Dfx-Motor nur schwer in Fahrt und rührte sich ohne 3D-Karte erst gar nicht von der Stelle. Der entsprechende Warnsticker auf der Packung fehlte aber, und so hatten nicht wenige 3D-lose Käufer zu Hause ein Aha-Erlebnis der negativen Art.

Optisch nur dezent überarbeitet, dafür mit der exklusiven 97er-Lizenz geht nun der Nachfolger an den Start. Die Entwickler fokussierten sich voll darauf, mit Formel 1 '97 ein möglichst perfektes, actionorientiertes F1-Rennspiel abzuliefern.

Facts

- 1997er Lizenz
- 21 Original-Fahrer
- 17 Strecken
- 11 Teams
- 8 Perspektiven

Arcade-Modus als Appetithäppchen

Die Zweiteilung in Arcade- und Grand-Prix-Modus blieb unverändert, der Inhalt der beiden Module nicht. Der Arcade-Modus erinnert nun stark an Spielhallen-Automaten und ist mehr für ein paar Minuten unkompliziertes Zwischendurch-Vergnügen gedacht. Sie klappern in fester Reihenfolge alle Strecken ab und müssen dabei aus der letzten Position heraus mindestens Dritter werden. Da die Steuerung extrem vereinfacht wurde und die gegnerischen Piloten den Intelligenzquotienten von Slalomstangen haben, fällt das Aufholen nicht allzu schwer.

Realistisches Umfeld

Kernstück des Programms ist der Grand-Prix-Modus. Der wurde vor allem beim Drumherum auf größtmögliche Realitätsnähe getrimmt. Die Strecken sind bis zum letzten Baum wunderbar detailliert und machen mit ihren exakt nachgebildeten Kurvenradien und Erhebungen einen sorgfältig designten Eindruck. Neu sind einige Details wie das rudimentäre Flaggensystem oder die etwas strengere Orientierung am echten Trainingsmodus. Insgesamt ist das Gefühl, sich im wirklichen Formel-1-Zirkus zu bewegen, ordentlich umgesetzt worden.



Den Blick nach hinten sollten Sie nur auf langen Geraden riskieren.

Mehr Arbeit in der Boxengasse

Hauptkritikpunkt am Vorgänger war das Fehlen eines vernünftigen Fahrzeug-Setups. Dieses Manko wurde in Formel 1 ´97 gründlich behoben. Das Chassis ist nun halbwegs feinfühlig auf die Strecken-Charakteristik abstimmbar, auch weil sich die Veränderungen spürbar, aber nicht übertrieben auswirken. Echte Tüftler, die nächtelang



Mit Michael Schumacher durch Monaco. In den engen Gassen muß jeder Zentimeter ausgenutzt werden.

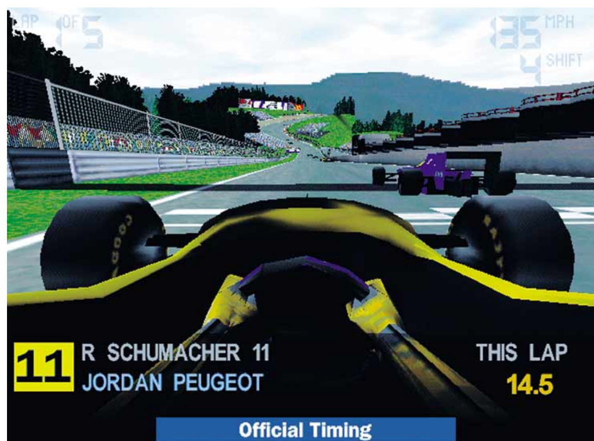
mit jedem Zehntel Radsturz experimentieren, werden allerdings enttäuscht: Das Tuning-Menü beschränkt sich auf die wirklich wichtigen Punkte wie Spoiler und Federn. Als Orientierung dient auf Wunsch die Telemetrie, die alle wichtigen Daten gefahrener Runden erfaßt und in anschaulichen Diagrammen darstellt.

Einsteigerfreundliche Steuerung

Das beste Rennspiel taugt nichts, wenn die Steuerung versiebt wurde. Hier lag ein weiteres Defizit des ersten Formel 1. Die Boliden waren sehr schwer zu fahren und reagierten überempfindlich auf Lenkbewegungen. Nun wurde das Handling deutlich entschärft. Die Flitzer nehmen selbst recht eigenwillige Interpretationen der Ideallinie nicht krumm und ziehen mit stoischer Gelassenheit ihre Bahn. Auch eine bei echten F1-Boliden unmögliche Vollbremsung bei großem Lenkeinschlag kann Ihnen nichts anhaben – sie bleiben brav in der Spur. Gerät man dennoch abseits gesicherter Pfade, ist ein Drehwurm praktisch sicher. Nur bei gefühlvollem Umgang mit Gaspedal und Volant gelingt dann rasch der Weg zurück auf die Piste. Falls es mal kracht, veranschaulichen aufwendiger gestaltete Deformationen die Schwere des Abflugs. Akustisch wird das Renngeschehen von schwachen Motorensamples, abwechslungsreicher Musik und natürlich den Kommentaren von Jochen Maas untermalt, dem diesmal zusätzlich Vielredner Heiko Waßer zur Seite steht.



Die Boliden heben zwar gewaltig ab, Überschläge gibt es aber nicht.



Endlich können Sie die Strecke auch aus der Cockpitsicht genießen.


Die Wetterbedingungen wechseln jetzt auch während eines Rennens.



Das Fahrzeug-Setup beschränkt sich auf die allernötigsten Funktionen.

Cockpit zu besetzen

Da Formel-1-Fans so nah wie möglich am Geschehen sein wollen, kam neu eine Cockpit-Perspektive hinzu. Die Instrumententafel geriet zwar recht schlicht, doch insgesamt bietet dieser Blickwinkel die intensivsten Eindrücke vom Kurs. Leider hat auch die 97er-Generation keine Rückspiegel mit auf den Weg bekommen. So ist nur der gefährliche Komplettblick nach hinten möglich.

Ebenfalls in die Kategorie »Features, die man bislang vermißte« gehört der Netzwerkmodus. Bis zu acht Wagemutige dürfen sich damit gleichzeitig in das Blitzlichtgewitter eines Formel-1-Wettkampfs stürzen. MG

Michael Galuschka



Um mehrere Plätze verbessert

Da kann sich Psygnosis noch so sehr anstrengen, eine ernsthafte Simulation wird aus Formel 1 wohl nie werden. Das macht im Falle der 97er Edition aber überhaupt nichts, da sich das actionlastige Gerase nun deutlich homogener präsentiert. Der Arcade-Teil ist zwar spielerischer Magerquark, doch im Grand-Prix-Modus blüht das Programm richtig auf.

Attraktive Mischung

Die reizvolle Kombination aus einfacher Steuerung und aufwendigem F1-Hintergrund macht den Flair von Formel 1 aus. Fast alle wichtigen Ingredienzen wurden in der richtigen Dosis beigemischt: Das Fahrzeug-Tuning ist ausreichend detailliert, und die wunderbar direkte Steuerung läßt schon nach ein paar Runden schnelle Zeiten zu. Eine Stop-and-go-Strafe setzt es dagegen für die Grafiker: An der Optik ging der Fortschritt fast spurlos vorüber; angesichts der starken Konkurrenz ist die Präsentation »nur« noch Oberklasse.

Formel 1 '97

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Psygnosis
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 70 bis 180 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk)		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM / 4fach CD 3D-Karte	Pentium 200 32 MByte RAM / 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium II 266 32 MByte RAM / 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Kurzweiliges, actionorientiertes F1-Spiel.

Nachschlag zum Hoeneß-Simulator

Anstoss 2 Verlängerung



Der beste Fußballmanager setzt gekonnt überarbeitet zur kurzweiligen Nachspielzeit an und läßt Sie auch als Bundestrainer ran.

Während der erste Anstoss-Teil anno 1994 noch etwas im Schatten der Bundesliga-Manager-Konkurrenz stand, setzte sich der Nachfolger vor gut einem halben Jahr eindeutig an die Tabellenspitze aller Fußballmanager. Und dort blieb er dank behutsamer Update-Politik bis heute: Die zahlreichen Patches dienten nur zu einem Teil der Bugbehebung, vielmehr flossen mit ihnen etliche Verbesserungen und neue Ideen in das Hauptprogramm ein. Mit der Zeit konnte die Truppe aus Gütersloh zudem verstärkt die Wünsche der begeisterten Anstoss 2-Spieler berücksichtigen. Das Ergebnis aller Verbesserungsvorschläge ist die mit Verlängerung betitelte Zusatz-CD. Sie renoviert und verfeinert einerseits weite Teile des Hauptprogrammes und läßt Sie andererseits zusätzlich auch in den Trenchcoat unseres Bundes-Bertis schlüpfen.

Auf des Kaisers Spuren

Haben Sie sich als Klubtrainer erst einmal anständige Meriten erarbeitet, steht vielleicht schon bald der DFB auf der Matte und bietet Ihnen an, für Deutschland bei Welt- und Europameisterschaften die Kastanien aus dem Feuer zu holen. Damit wird der Manager-/Trainerberuf erst so richtig stressig, denn im Gegensatz zur realen Welt behalten Sie Ihren Job als Vereinsmeier bei. Sobald Sie in den Diensten der Nationalmannschaft stehen, verändert sich die Buttonleiste am unteren Bildrand und hält nur noch die relevanten Menüpunkte bereit. Insgesamt fällt die Betreuung der Länderelf zwar weniger komplex aus als die des Vereinsteams, bietet aber dennoch genug Anreiz und Abwechslung, um den Posten des Bundestrainers zum Vergnügen werden zu lassen.

Einer der drei neuen Trainingsbildschirme, hier die langfristige Saisonplanung. Unten im Bild die praktische, umfangreicher gewordene Menüleiste.

Training muß sein

Auch als Betreuer der heimischen Mannschaft gibt es genug Neues zu bestaunen. Generalüberholt wurde das bei den Spielern so beliebte Training. Statt eines Bildschirms teilen nun gleich deren drei die Schinderei in verschiedene Unterbereiche auf. Im ersten wird der grobe Plan für die komplette Saison festgelegt, im zweiten jede einzelne Trainingseinheit bestimmt (mit teilweise neu hinzugekommenen Übungen) und im dritten den Spielern gesagt, auf welche Fähigkeit sie besonders intensiv hinarbeiten sollen. Dies ist deswegen von zunehmender Bedeutung, weil die Balltreter neuerdings nicht mehr nur mit positiven Eigenschaften aufwarten, sondern auf manchen Gebieten wahre Stümper sein können.

Leder-Flicken

Neben diesen beiden Hauptfeatures legte das Anstoss 2-

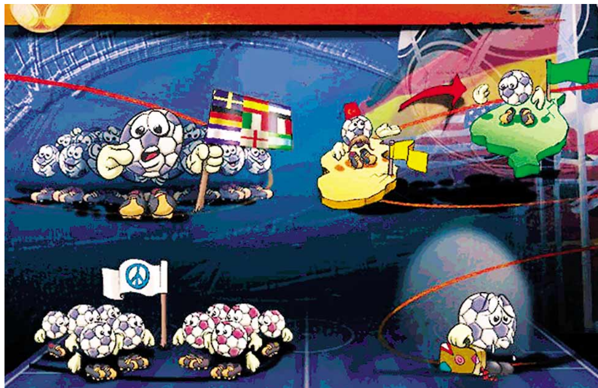
Michael Galuschka



Der alte und neue Meister

Erst in der Verlängerung erwachsen gute Fußballspiele zu echten Klassikern – da verhält es sich im wirklichen Kickerleben nicht anders als beim PC-Soccer. Nun konnte Anstoss 2 ja schon in der normalen Spielzeit vollauf überzeugen, besonders seit dem letzten Upgrade auf Version 1.50. Doch die geschickte Mischung aus behutsamem Facelifting, Bedienungsfeinschliff und EM/WM-Zusatz gibt dem Ganzen erst den letzten Pfiff.

Wie Mario Basler in seinen besten Tagen ist die Verlängerung nicht ganz ohne Haken und Ösen, verzaubert aber dennoch jeden Fußballfan. Wer seine Anstoss-Sucht in den letzten Monaten sowieso nur mühsam dämmen konnte, hat mit dem Erscheinen dieses mustergültigen Add-ons endgültig keine Chance mehr.



Auch der WM-Modus erstrahlt im typischen Anstoss-Look.



Martina Effenberg läßt grüßen: Ab und zu nehmen auch die Spielerfrauen die Vertragsverhandlungen in die Hand.



Team Hand an unzähligen kleineren Dingen an, die teilweise kaum auffallen, teilweise den Umgang mit der Spielerhorde deutlich angenehmer gestalten. Das reicht von zusätzlichen Statistiken über mehr Informationen im Aufstellungsbildschirm und einem verbessertem Editor bis hin zu 200 neuen Spielszenen; ein Großteil der 2.000 alten Szenen wurde überarbeitet. Einziger Schönheitsfehler des preiswerten Zusatzpacks ist die Inkompatibilität zu alten Spielständen. Wer sich die Verlängerung kauft, muß seine Karriere also noch mal ganz von vorne in den Niederungen einer der Regionalligen beginnen. MG

Anstoss 2 – Verlängerung

Genre:	Fußball-Manager	Hersteller:	Ascaron
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	ca. 85 MByte

Spieler: Einer bis vier (nacheinander)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 2fach CD DirectX 5.0	Pentium 120 32 MByte RAM, 4fach CD DirectX 5.0	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD DirectX 5.0

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Befriedigend



Bringt frischen Schwung in Anstoss 2.

Opulent ausgestattete Golfsimulation

Jack Nicklaus 5



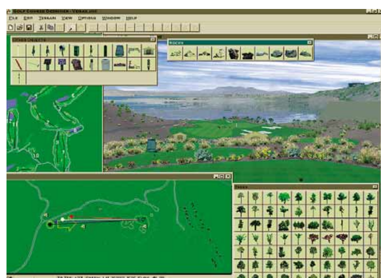
Schnöselige Golfklubs sind Ihnen zu teuer? Macht nichts, Herr Nicklaus sorgt für reichhaltigen digitalen Ersatz.

Weitere Kurse: http://www.accolade.com/products/jack5/courses.htm

Einer der Golf-Opas der Computergeschichte erlebt seinen fünften Frühling. Die Programmierer von Jack Nicklaus 5 beschränkten sich nicht auf ein unmotiviert zusammengeschustertes Update, sondern packten die virtuelle Schlägertasche mit allem voll, was im Computer-Golf zur Zeit State-of-the-art ist.

Golfplatz Marke Eigenbau

Bekannt ist die Jack-Nicklaus-Reihe seit jeher für ihren leistungsstarken Golfplatzdesigner. Der separat vom Hauptprogramm zugängliche Editor ermöglicht bei erstaunlich komfortabler Bedienung schon nach kurzer Einarbeitungszeit phantasievolle und professionell wirkende Eigenkreationen. Daneben lassen sich auch die stolzen zehn mitgelieferten (teils mit dem Editor des Vorgängers erstellten) Plätze nach eigenem Gusto verändern. Leicht nachteilig wirkt sich dies auf die Grafik aus. Selbst die real existierenden, digitalisierten Anlagen wirken etwas bauklötzchenartig und nicht sonderlich detailliert.



Schon nach kurzer Zeit sind mit dem Kursdesigner brauchbare Ergebnisse möglich.

Zu-Schlag

Das gute Dutzend Spielvarianten darf jeder PC-Golfer auf seine gewohnte Art in Angriff nehmen, da alle drei populären Schwungarten eingebaut sind. Doch egal, ob Sie sich für die klassische Mehrfach-Klick-Methode (à la Links LS) oder die besonders kniffige MouseMeter-Steuerung (siehe DSF Golf) entscheiden: Ein gelungener Schlag erfordert fast schon übermenschliche Reflexe. Der Schlagbalken saust nämlich mit einem Affenzahn herab, außerdem reagiert Jack Nicklaus 5 sehr empfindlich, wenn Sie die 6-Uhr-Marke nicht perfekt treffen. Einsteigerfreundlich ist dagegen die Schlägerwahl, da der unsichtbare Caddy immer das passende Holz oder Eisen zur Hand hat, das noch dazu unrealistischerweise gleich auf die richtige Länge eingestellt ist. Die wenigen verbleibenden Korrekturen geraten dennoch zum Ärgernis: Ob mit Maus oder Tastatur, das Einstellen der Flugbahnrichtung vollzieht sich äußerst zäh und umständlich. Accolades Golfbeitrag stellt auch ungebührlich hohe Ansprüche an RAM- und Festplattenspeicher. Um nicht ständig von entnervendem Harddisk-Gerödel geplagt zu werden, sollte man schon über gigantische 64 MByte RAM und 300 MByte freien Festplattenspeicher verfügen. MG



Die schön, aber sparsam animierten Golfer sind aus Polygonen zusammengesetzt.

Michael Galuschka



Viel Golf fürs Geld

Drei Schlagarten, zehn Golfplätze und ein wahres Monstrum von Kursdesigner: Sollte Jack Nicklaus 5 etwa dem Golfplatzhirschen Links LS einen Schlag voraus sein? Mitnichten; einige Unstimmigkeiten befördern den guten Jack schnell in die »viele Optionen, nicht allzuviel dahinter«-Schublade.

Auf den meisten Bahnen hat man außer einem bißchen Zielfeintuning nicht viel zu tun – und verflucht dennoch bald die hakelige Bedienung. Da die Schlagsteuerung überempfindlich reagiert, macht man mit den Roughs und Tümpeln öfter Bekanntschaft als mit den Fairways. Zurück im Clubhaus kann ich dem fünften Nicklaus trotzdem überdurchschnittliche Qualitäten mit dem besten Golfplätze-pro-Mark-Faktor bescheinigen.

Jack Nicklaus 5

Genre:	Golf-Simulation	Hersteller:	Accolade
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	145 bis 310 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (an einem PC, Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120 16 MByte RAM, 4fach CD DirectX 5.0	Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD DirectX 5.0	Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 8fach CD 4-MByte-Grafikkarte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Ausstattungswunder mit tollem Editor.

Gib mir die Kugel, Pille

Star Trek Pinball

Nach Star-Trek-Strategiespielen, -Adventures und -Simulationen hebt die Enterprise auch noch auf einem Flipper ab. Wenn das mal gutgeht...

Durch Dutzende von TV-Folgen, sechs Kinofilme und allerlei Computerspiele mußte sich James T. Kirk schon kämpfen. Doch die Saga geht weiter: Interplay steckte die Lizenz für den Klassiker in drei Flipper-Tische und nennt sie **Star Trek Pinball**.

Imperium gegen Föderation

Kirk persönlich mußte für den Tisch To Boldly Go sein Konterfei zur Verfügung stellen. Umgeben von allerlei Schönheiten erfüllen Sie in Minimissionen typische Aufgaben eines Starfleet-Captains, manövrieren Raumschiffe, erforschen fremde Welten und liefern sich Gefechte mit Aliens.

Quapla' (Klingonisch für Erfolg) hält nicht ganz, was der Titel verspricht. Wegen des langweiligen, symmetrischen Aufbaus zieht der zweite Tisch im Vergleich zum Starfleet-Gegenstück klar den kürzeren.

Am innovativsten ist noch der Nemesis-Flipper, auf dem sich zwei Spieler im Dienste von Starfleet oder Klingonenimperium um die Herrschaft im Pinball-Universum streiten. Sieger ist, wer zuerst alle Targets abgeräumt hat. Die wenig spannende Ballhatz artet schnell in Hektik aus, da die Kontrahenten vor demselben Monitor Platz nehmen und sich im Eifer des Gefechts schon mal auf der Tastatur in die Quere kommen. Abhilfe soll ein Netzwerk-Modus schaffen, den aber erst ein Patch demnächst nachliefern wird.



Im Nemesis-Flipper bekriegen sich zwei Spieler stellvertretend für Föderation und Imperium.

Farbarme Galaxis

Optisch sind die Tische trist, die Rendergrafik begnügt sich mit 256 Farben. Dafür ist **Star Trek Pinball** aber selbst auf einem 486er noch schnell genug. Erst beim Sound kommt echte Atmosphäre auf: In den Samples fauchen Phaser-Kanonen, fahren Warptriebwerke hoch, und Uhura verkündet das Eintreffen wichtiger Botschaften. RS

Rüdiger Steidle



Warp ins Wertungs-Wurmloch

Selbst eingefleischte Trekker werden sich trotz der Original-Grafiken und -Soundeffekte enttäuscht abwenden. Die drei Tische bieten spielerisch kaum Neuheiten, weisen dafür aber einige Designfehler auf. Wenn die Kugel immer wieder aus den gleichen Rampen unaufhaltsam ins Aus trudelt oder plötzlich hängenbleibt, sorgt das für Frust. Zusammen mit der optisch veralteten Präsentation versinkt Star Trek Pinball vollends im Wertungs-Mittelmaß. Wer Spielspaß dem Star-Trek-Ambiente vorzieht, sollte lieber zu Balls of Steel oder Timeshock greifen.

Star Trek Pinball

Genre:	Flipper	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	MS-DOS
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 1 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC, per Netzwerk), bis vier (nacheinander)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486 DX2/66 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 75 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 90 32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Befriedigend



Viel Sound-Atmosphäre, liebloses Design.

Simulationen

Michael Schnelle



Es geht auch ohne Militär! Nein, keine Angst, wir werden hier nicht zu einem politischen Exkurs über das Für und Wider von Bundeswehr und Hardthöhe ausholen. Vielmehr geht es um die Frage, wieso Simulationen eigentlich immer einen militärischen Rahmen benötigen.
Daß interessante Sims auch ohne auskommen und gleichzeitig nicht in Langeweile ersticken müssen, zeigt diesen Monat der spannende Helikopter-Simulator **Search and Rescue**.
Flying Saucer kommt zwar nicht ohne Feindbild aus, beweist aber, daß intelligentes Missionsdesign und eine pfiffige Steuerung für den Spielspaß wichtiger sind als martialisches Säbelrasseln. Wenn Ihnen das Militär-Ambiente dennoch fehlen sollte – spätestens nächsten Monat trifft Nachschub ein.



Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
2	Comanche 3	Flugsimulation	-	89%
3	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
4	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
5	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
6	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
7	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
8	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
9	Schleichfahrt	U-Boot-Sim	-	84%
10	Hind	Flugsimulation	-	84%
11	Heavy Gear	Mech-Spiel	1/98	83%
12	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
13	Interstate 76	Simulation	10/97	83%
14	AH-64D Longbow	Flugsimulation	-	82%
15	The Darkening	Weltraumspiel	-	82%
16	Apache Longbow	Flugsimulation	-	81%
17	Earthsiege 2	Mech-Spiel	-	81%
18	Mechwarrior 2: Mercenaries	Mech-Spiel	-	81%
19	US Navy Fighters ´97	Flugsimulation	-	80%
20	ATF Gold	Flugsimulation	-	79%
21	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	10/97	78%
22	Red Baron 2	Flugsimulation	2/98	78%
23	X-Wing vs. TIE Fighter	Weltraumspiel	-	78%
24	688(I) Hunter/Killer	U-Boot-Sim	10/97	76%
25	Flight Simulator 98	Flugsimulation	11/97	76%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mech-Spiele.

Inhalt

Tests

Das rotierende Dutzend

Search and Rescue

Ohne militärisches Brimborium, dafür vollgepackt mit zivilen Notfällen, testet ein Hubschraubersimulator Ihr fliegerisches Geschick.

Bedrohliche Wolken liegen über dem Vulkan. Jeden Moment kann er ausbrechen und noch konnten wir die Wissenschaftler nicht erspähen. Da endlich kommen sie in Sichtweite. Die Lava brodelt, als wir im Sinkflug die Doktores aufnehmen und endlich abdrehen können. Der Gluthaufen hinter uns beginnt schon Feuer zu spucken, doch gerade eben schaffen wir noch die Flucht.

Mick Schnelle



Erfrischend anders

Gerade plumpsen mit einem kräftigen Plopp grobe Kartoffelsäcke aus meinem Heli, die laut Anleitung eigentlich hochqualifizierte Mediziner sein sollen. Die biedere Optik und der mäßige Sound lassen an den Fähigkeiten der Entwickler zweifeln. Doch derartige Einschränkungen vergessen Sie rasch, wenn Sie einmal begonnen haben, besagte Ärzte unter Zeitdruck in Ebola-verseuchte Gebiete einzufliegen oder Delphine mittels einer Boje vor einer drohenden Ölpest zu retten.

Kniffelige Aufträge

Besonders kniffelig wird es wenn Sie einen zickzack-laufenden Elefanten 20 Sekunden im Blickwinkel einer Kamera zu halten müssen. Jeder Auftrag ist anders gelagert und macht auch zum wiederholten Mal noch Spaß. Spätestens wenn Sie sich an den komplexesten Steuermodus heranwagen zeigt sich, ob Sie wirklich Herr der Lage sind. Dabei stört es wenig, daß alle Helis in etwa gleich reagieren. Schade nur, daß die Entwickler kein bewertendes Punktesystem mit eingebaut haben. Das hätte die Langzeitmotivation deutlich gesteigert.

Spannender Alltag

Zivile Flugsimulationen stehen in dem Ruf, sterbenslangweilig zu sein und nur Hardcore-Freaks zu interessieren. Die Entwickler von Intense Games räumen mit diesem Vorurteil kräftig auf. Ihr Search and Rescue zeigt, daß Spannung nicht immer mit militärischen Aktionen verbunden sein muß. Der Alltag eines Rettungspiloten birgt sicherlich mehr Action als so mancher echte Kampfeinsatz. An einem satten Dutzend unterschiedlichster Heli-Modelle dürfen Sie sich austoben und dabei auch noch gute Taten vollbringen.

In höchster Not

Die insgesamt 45 Missionen umfassen fast das gesamte Spektrum an Noteinsätzen, die Hubschrauberpiloten auf der ganzen Welt bewältigen. So löschen Sie aus der Luft flächendeckende Waldbrände, indem Sie Löschladungen abwerfen, nehmen im Wasser treibende Schiffbrüchige auf, oder Sie transportieren Schwerverletzte ins Krankenhaus. Ungewöhnlicher sind Einsätze, in denen Sie im Schneesturm nach vermißten Bergsteigern Ausschau halten oder den US-Präsidenten sicher zum Flughafen geleiten. Richtig spannend wird es, wenn Sie mit Höchstgeschwindigkeit den Fluchtwagen einiger Gangster auf dem Highway verfolgen. Fies verteilte Brücken und heftiger Verkehr erschweren die Aufgabe, das Zielahrzeug für zwei Scharfschützen ruhig im Visier zu halten.



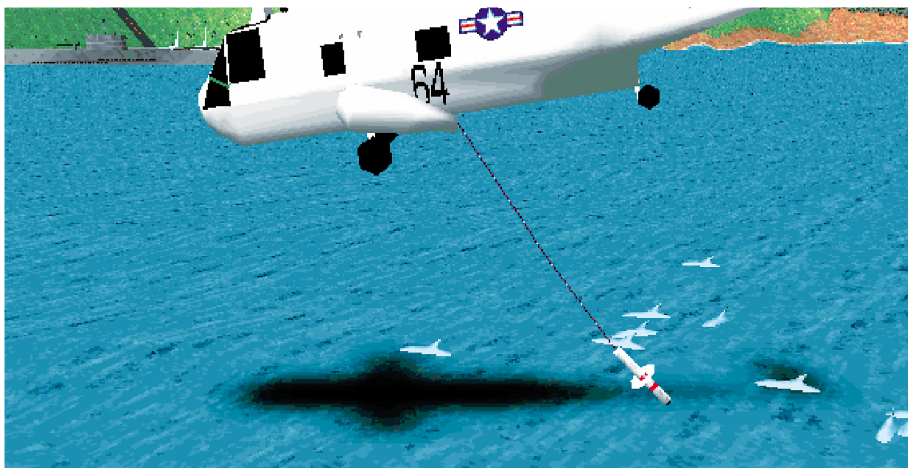
Dem Reaktor von Tschernobyl dürfen Sie nicht zu nahe kommen.

Exakt und komplex

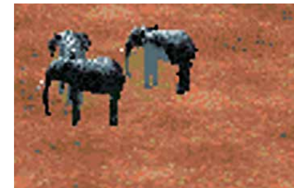
Dreh- und Angelpunkt ist die Steuerung der Helikopter. Sie haben die Wahl zwischen drei unterschiedlich komplexen Steuerungsmethoden. Allerdings erfordert schon die einfachste ein wenig Einarbeitungszeit. Bis Sie Ihren



Mit Zementsäcken reparieren Sie einen gebrochenen Damm.



Die Delphine folgen unserer Boje wie Eisenstücke einem Magneten.



Keine Angst, auf die Elefanten wird nur mit der Kamera geschossen.



Im ewigen Eis muß ein Passagier aus einer Seilbahn gerettet werden.



Für die fliegende Autobahnpolizei stellen auch Brücken kein echtes Hindernis dar.

Hubschrauber exakt über dem von Seitenwinden umwehten Fabrikschornstein plaziert haben, um einen Reinigungsfilter per Drahtseil auszutauschen, vergeht geraume Zeit. Mit Übung pariert Ihr Flugvehikel aber auf jeden Tastendruck. Dabei spielt der ausgewählte Heli-Typ kaum eine Rolle: Abgesehen von der Endgeschwindigkeit und den räumlichen Ausmaßen unterscheiden sich Jetranger, Agusta, Cayuse, Chinook, Sea King oder Skycrane genausowenig wie Jolly Green, Sea Stallion, Sea Knight, Iroquois, Dauphin und Gazelle voneinander. Daran ändert auch der sehr schwer zu koordinierende komplexeste Steuermodus nur äußerst wenig.

Schönes Wetter

So motivierend die Missionen sind, so unspektakulär ist die Spielgrafik. Das virtuelle Cockpit erinnert an alte EGA-Tage. Das Instrumentenpanel sieht in jedem Hubschraubertyp gleich langweilig aus. Dafür hat man auf einen Blick alle wichtigen Instrumente parat. Die Landschaft ist ein wenig pixelig geraten, die ganze Gegend wirkt sehr unbelebt. Allein die Flugobjekte sind ansehnlich. Beim guten Ton haben die Programmierer vollends versagt. Der Rotorensound erinnert mehr an einen verendenden PKW, die unpassende Musik könnte glatt aus der Feder des Schmusepianisten Richard Clayderman stammen. Dafür wurden Wettereffekte wie Schnee, Sturm und Rauch sehr realitätsnah und schickt in Szene gesetzt. MIC

Startprobleme beheben

Falls Search and Rescue auf Ihrem System partout nicht abheben will, ändern Sie die Farbtiefe unter »Systemsteuerung/Anzeige/ Einstellungen« auf 256 Farben ab. Danach sollte es keine Probleme mehr geben.

Search and Rescue

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Intense Entertainment
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 110 Mark	Festplatte:	ca. 1 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: O Direct 3D O 3Dfx O Power VR O Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 2 266 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	nicht vorhanden



Komplexe Einsätze in Zivil-Helikoptern.

UFO-Führerschein leichtgemacht

Flying Saucer

UFOlogen und -kritiker erhalten Gelegenheit, ein UFO selbst zu steuern und nebenbei eine intergalaktische Verschwörung aufzudecken.



Zwei Hubschrauber in luftiger Höhe haben sich versehentlich in unser Visier verirrt.

Manche Tage sind wirklich absonderlich. Erst meldet sich ein verstorben geglaubter Freund telepathisch bei Ihnen und warnt vor Außerirdischen. Dann wird Ihre Freundin Emily durch einen Strudelsog von besagten Aliens entführt. Auf der Suche nach ihr entdecken Sie die legendäre Geheim-Area 51, wo Sie mit viel Glück ein UFO kapern können. Verfolgt vom Militär verschanzen Sie sich in der Kommandozentrale, nur um schließlich festzustellen, daß Sie keine Ahnung haben, wie man so eine Flying Saucer überhaupt steuert.



Cartoon-Sequenzen erzählen Ihnen nach und nach die ganze Story.

Alles unter Kontrolle

Die amerikanischen Entwickler von Postlinear Entertainment haben sich an die Simulation einer fliegenden Untertasse gewagt – Software 2000 übernimmt hierzulande den Vertrieb. Wie schon seinerzeit in Sublogic's UFO, steht auch in Flying Saucer das Handling der außerirdischen Schwebescheibe im Mittelpunkt. Damit Sie nicht von der eingebauten Onlinehilfe zu Tode gelangweilt werden, können Sie sich mit fast allen Aspekten der komplexen Steuerung auf zwei Trainingsarealen vertraut machen. Mit dem Joystick lassen Sie den außerirdischen Flieger rotieren, Tastaturkommandos sind für Schub und Waffenwahl zuständig, und auf Knopfdruck bewegt er sich in die gerade aktuelle Blickrichtung.

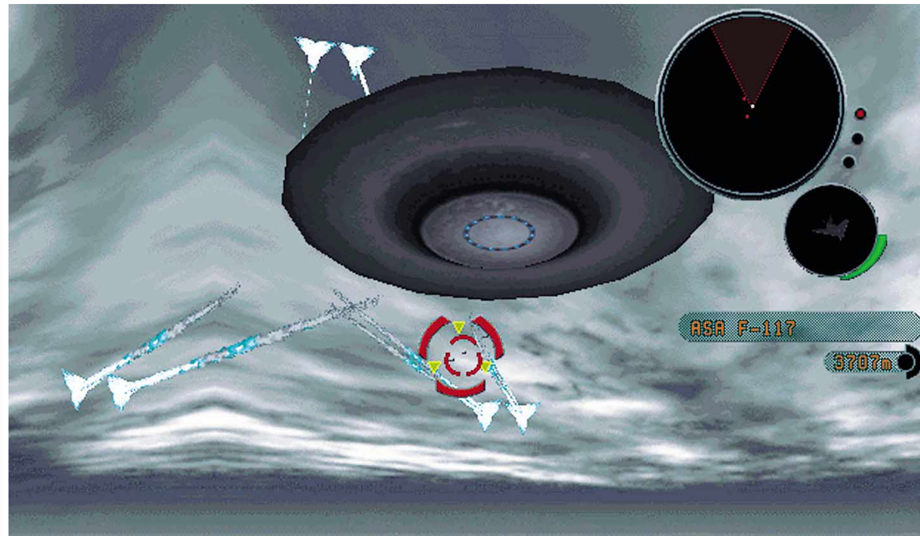
Im UFO um die Welt

Nach einem guten Viertelstündchen haben Sie das UFO fest im Griff und wagen sich an die eigentlichen Missionen. Die Flucht aus der Area 51 führt Sie direkt zum Südpol, wo Sie Bekanntschaft mit Dimensions-Toren machen. Außerdem bekommen Sie die ersten Hinweise darauf, daß nicht alle Aliens böse sind. Nach und nach bereisen Sie die ganze Welt, zerlasern



Nicht ein Blitz, sondern unser Laserstrahl zerstört diese Basis.

Dreiecks-Raketen rasen auf unsere Untertasse zu.



Mick Schnelle



Feinschliff tut Not

Um mich herum explodieren farbige Muster, und blaue Zacken huschen über den Bildschirm. Um keine Mißverständnisse aufkommen zu lassen: Ich befinde mich nicht im Colarausch. Was mich in 68er-Hippie-Nostalgie versetzt hat, sind die unterschiedlichen Waffensysteme in Flying Saucer, deren abgefeuerte Ladungen in wirrsten Formen und Farben erglühen.

Ansonsten gewandet sich der UFO-Simulator eher bieder-bürgerlich. Weil Missionsdesign und Storyline aber recht ansprechend geraten sind, war ich trotzdem ein ganzes Weilchen gern mit der fliegenden Untertasse auf Achse. Weniger gelungen finde ich die ellenlangen Textdateien, die zum Verständnis der Geschichte notwendig sind. Sehr schnell überliest man wichtige Details und verliert so den roten Faden. Ein paar Zeichentrickszenen mehr hätten das Ganze sicherlich aufwerten können. Aber vielleicht feilt Software 2000 an diesen Mankos ja noch ein wenig. Flying Saucer hätte es verdient.

Gegnerscharen vor historischen Kulissen wie der Cheopspyramide und fliegen sogar ins All, etwa zum Ringplaneten Saturn. Die einzelnen Missionen splitten sich in mehrere Teilaufgaben auf, die meist ineinander verschachtelt sind. So sammeln Sie zuerst Informationen in einer Basis, legen mit diesem Wissen einen Schutzschild lahm und sausen schließlich durch einen zuvor aktivierten Teleporter in den nächsten Einsatz.

Spannender Plot

Die erbeuteten Daten werden für Sie zwischen den Einsätzen als Text mit ein paar spärlichen Bildern aufbereitet. Diese Dateien müssen Sie gründlich studieren, um der komplexen Hintergrundstory folgen zu können. Welche Rolle spielt die militante Organisation namens ASA? Was geschah mit Emily? Die gelegentlichen Videosequenzen im Zeichentrickstil peppen das Ganze ein wenig auf. Daneben erhalten Sie im Verlauf der Handlung gut ein Duzend neuer Waffensysteme, denen sich auch ausgewachsene Raumstationen nicht widersetzen können.



Die Weltraumbasis über dem Saturn ist eines der Hauptziele.

Fische im All

Sonderlich schön anzusehen ist die UFO-Hatz nicht. Den Bergen und Tälern ist ihre geometrische Herkunft deutlich anzusehen. Gezackte Bergkämme und Dreiecksspitzen wurden mit ein paar grobkörnigen Texturen überzogen. Unter 3Dfx wirken zumindest letztere durch Filterung etwas natürlicher, dafür stoßen gelegentlich unschöne Kanten aneinander. Richtig fesch sehen die fischähnlichen Raumschiffe im All aus, die durch ihre dunkle Farbgebung leider nur schwer zu erkennen sind. MIC

Flying Saucer

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Software 2000
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	30 bis 90 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	nicht vorhonden

Keine Wertung, da Vorabtest – siehe Kasten.

Optisch langweilige, spielerisch nette UFO-Simulation.

Weshalb ein Vorabtest?

Eine voll spielbare Version von Flying Saucer lag uns vor – einem ausführlichen Review stand eigentlich nichts im Wege. Wäre da nicht die Bedingung des Herstellers Software 2000 gewesen: Nur ab einer gewissen Mindestwertung war man bereit, diese Fassung zum Test freizugeben. Da GameStar grundsätzlich keine Wertungsabsprachen macht, haben wir Flying Saucer einem gründlichen Vorabtest unterzogen. Die endgültige Note reichen wir bei Verfügbarkeit der Verkaufsversion nach.

Adventures

Martin Deppe



Krimis gibt's nicht nur als Schmöker, im Fernsehen oder bei der Oscar-Verleihung, sondern auch auf Ihrem PC: Auf den nächsten drei Seiten finden Sie unseren Test zu **Tex Murphy 3: Overseer**. Begleiten Sie den guten alten Tex in eine brisante Mordgeschichte, hinter der mehr steckt, als es zuerst den Anschein hat.
Im Vergleich zu Overseer ist manche Folge **Akte X** die reinste Gutenachtgeschichte...

Wann dürfen wir endlich wieder solo durch Britannia streifen? Während unsere Titelheldin Belle Star weiter **Ultima Online** unsicher macht und ihre Abenteuer fleißig in ihrem Tagebuch notiert, werkelt Richard Garriott alias Lord British weiter an **Ultima 9** (siehe Seite 30). Wer nicht bis Weihnachten warten will – dann soll das neue Ultima erscheinen –, kann sich solange mit der **Ultima Collection** vergnügen. Mehr dazu im Budget-Teil.



Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
3	Diablo	Rollenspiel	-	88%
4	Floyd	Adventure	12/97	86%
5	Fallout	Rollenspiel	12/97	85%
6	Lands of Lore 2	Rollenspiel	11/97	85%
7	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	10/97	85%
8	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
9	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
10	Toonstruck	Adventure	-	81%
11	Tex Murphy: Overseer	Adventure	NEU	78%
12	Battlespire	Rollenspiel	3/98	78%
13	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	78%
14	Leisure Suit Larry 7	Adventure	-	78%
15	Zork: Großinquisitor	Adventure	-	77%
16	Shannara	Adventure	-	77%
17	Rätsel des Master Lu	Adventure	-	77%
18	The Dig	Adventure	-	76%
19	Space Bar	Adventure	10/97	76%
20	Journeyman Project 3	Adventure	2/98	75%
21	Oddworld	Action-Adventure	1/98	75%
22	Last Express	Adventure	-	75%
23	Atlantis	Adventure	-	74%
24	Koala Lumpur	Adventure	-	74%
25	Timelapse	Adventure	-	73%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Tests

Blondinen, Mord und DVD

Tex Murphy Overseer



Unsere Welt kann sich ihre Retter leider nicht aussuchen. Wie so oft steht sie am Abgrund, und nur Tex Murphy, der tolpatschigste aller Detektive, kann die Bedrohung jetzt noch abwenden.

New San Francisco im Jahre 2043. Tex Murphy – gestandener Detektiv mit Schmuddel-Outfit und Wiederholungstäter aus zwei Adventures – erzählt seiner Begleiterin beim gemütlichen Abendessen von seinem ersten Fall. »Weißt du, 2037 hatte ich gerade mein Detektivbüro eröffnet. Ich war noch jung und idealistisch, und ob du's glaubst oder nicht: Weder ein Trenchcoat noch dieser formvollendete Hut zierten mein Äußeres. Da Kundschaft noch rar war, spielte ich mal wieder eine Partie Parchesi, als diese Frau hereinkam. Sie war blond, und sie war schön, ... natürlich nicht so schön wie du! Weinend erzählte sie mir, daß man ihren Vater, den angesehenen Arzt Carl Linsky, tot aufgefunden hatte; die Ermittlungen deuteten auf Selbstmord. Doch die Gute wollte daran nicht glauben, was wohl mit der millionenschweren Lebensversicherung zusammenhing, die bei Selbstmord flachfallen würde. Natürlich wollte sie noch viel mehr von mir – du weißt ja selbst, wie ich auf Frauen wirke – autsch!«



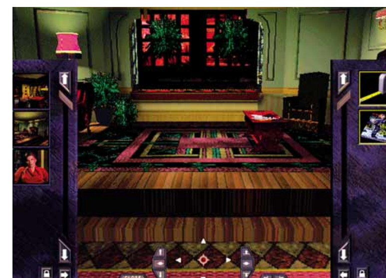
In den malerischen indianischen Tempelanlagen stößt Tex Murphy auf ein Geheimlabor.

Facts

- 20 bis 50 Stunden Spieldauer
- 2 Schwierigkeitstufen
- 23 Puzzleeinlagen
- über 30 umfangreiche Schauplätze
- DVD- und CD-ROM-Version enthalten

Das erste DVD-Spiel

Overseer ist das dritte Detektiv-Adventure um den tolpatschigen Tex Murphy. Anfang 1995 brachte Access Under a killing Moon heraus, das vor allem durch aufwendige Videosequenzen auffiel. Der Nachfolger The Pandora Directive bot knapp zwei Jahre später technisch wenig Neues. Das Interface, die Grafik-Engine und die Qualität der Videos stimmte mit dem Vorgänger überein. Im dritten Teil gehen die Entwickler wieder einen Schritt weiter: Als erstes Spiel erscheint Tex Murphy Overseer auch auf DVD. In der Packung finden Sie neben der CD-ROM-Version auch eine Fassung auf dem neuen Mega-Datenträger. Beide Versionen unterscheiden sich nur in der Video-Qualität; nähere Infos zur DVD-Fassung finden Sie in unserem Extrakasten.



Das Interface: rechts das Inventar, links die Ortsliste, unten die Bewegungspfeile.






Ein Zeuge wird erschossen. Nur knapp gelingt es Tex, dem Flammenmeer zu entkommen, in dem die Mörder untergehen.

Versklavung der Menschheit

Anfangs scheinen alle Indizien die Selbstmordtheorie der Polizei zu bestätigen. Doch nach und nach kommen immer neue, beängstigende Aspekte ans Licht. Der verstorbene Linsky war an einem geheimnisvollen Forschungsprojekt beteiligt. Einige seiner Kollegen fielen Autounfällen oder ähnlichem Unbill zum Opfer – das kann kein Zufall sein! Sind diese ersten Tatbestände aufgedeckt, kommt es immer dicker. Unter anderem stößt der leicht trottelige Schnüffler auf einen gefährlichen Serienkiller, kommt dem geheimnisvollen Medizin-Mogul Gideon auf die Schliche, findet zu seinem späteren Schmuddel-Outfit und rettet ganz nebenbei die Menschheit vor der Versklavung. Die Story läßt sich nicht vorhersehen: Freunde entpuppen sich als Feinde, Tex wird auf falsche Fährten gelockt und beginnt erst nach und nach zu ahnen, wer im Hintergrund die Fäden zieht.

Ruckeliger Fotorealismus

In der Ich-Perspektive durchstreifen Sie als Tex Murphy zahlreiche dreidimensionale Räumlichkeiten. Die 3D-Grafik ist »echt«, keine vorgegebenen Routen oder Blickwinkel schränken Sie ein. Die Engine hat sich seit dem zweiten Teil allerdings kaum weiterentwickelt und bietet auch keine Unterstützung für 3D-Karten. Deshalb ruckelt das in höheren Auflösungen fast fotorealistische Vollbild-Umfeld sogar auf schnellen Pentiums. Die Grafikqualität läßt sich aber fast stufenlos verstellen, so daß auch Besitzer mittlerer Rechner nicht auf **Overseer** verzichten müssen. Alle Räume sind sehr detailliert und stimmig ausgestattet. Da flackert das Kaminfeuer idyllisch vor sich hin und auf den Tischen liegen Kugelschreiber oder Zeitschriften verstreut.



Wir basteln eine aufwendige Schlangenfalle.

Zeugen ausquetschen

Zu Beginn der Nachforschungen befragt Tex in erster Linie Zeugen und potentielle Verdächtige. Zuerst muß er seine »Opfer« durch geschickte Auswahl vorgegebener Dialogpunkte und Einsatz einigen Charmes weichklopfen. Ist diese meist niedrige Hürde genommen, packt der Schnüffler sein geliebtes Notizbuch aus. Alle wichtigen Namen und Begriffe, auf die er im Laufe der Ermittlungen stößt, finden sich hier wieder. Aber auch typische Adventure-Rätsel haben die Entwickler nicht vernachlässigt. Sie sind nicht zu leicht, aber mit einigem Nachdenken allesamt lösbar. Im Inventar sammelt Tex zahlreiche Gegenstände, die

Mick Schnelle



Gelungener Krimi

Juchu, Tex Murphy ist wieder da. Schon seit seinem ersten CD-ROM-Auftritt in Under a Killing Moon hefte ich mich immer wieder gerne an die Fersen des schlaksigen Futuro-Detektivs mit Trottel-Charme.

Als einem der wenigen ist es Chris Jones und seinem Team über Jahre gelungen, Videosequenzen und spannende Adventure-Kost gekonnt miteinander zu verbinden, ohne in allzu seichte Multimediagefilde abzudriften. Die schauspielerischen Leistungen aller Darsteller sind sehr gut, allen voran Meister Jones himself sowie Michael York und Henry »High Chaparall« Darrow. Nur die 3D-Grafik sollte Access für den schon geplanten nächsten Teil kräftig überarbeiten; 3D-Kartenunterstützung könnte Wunder wirken.

Das erste DVD-Spiel

Neben fünf CDs finden Sie auch eine DVD in der Packung, auf der das gesamte Spiel enthalten ist. Die DVD-Version bietet neben dem kleinen Vorteil, keine CDs wechseln zu müssen, Videos in MPEG-2-Qualität und bombastischen Dolby-Digital-Surround-Sound. Der neue Videostandard macht Schluß mit grobpixligen Zwischensequenzen und bietet erstmals annähernd die vom Fernsehen gewohnte Bildqualität. Sehen Sie selbst den Unterschied:




In der Vergrößerung werden die Unterschiede zwischen den CD-Videos (links) und der MPEG-2-Version (rechts) deutlich. Bei MPEG 2 entfällt der typische Treppenstufen-Effekt (z.B. am Ärmel), die Grafik ist deutlich höher aufgelöst und hat auch mit schnellen Kameraschwenks keine Probleme.



Diese Monitore stellt die Engine mit animierten Texturen dar.

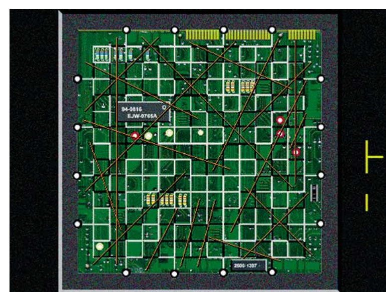
er oft auch kombinieren muß. So bastelt der schusselige Schnüffler beispielsweise aus Holzleisten, einigen Querstangen und Lederriemen eine wackelige Leiter.

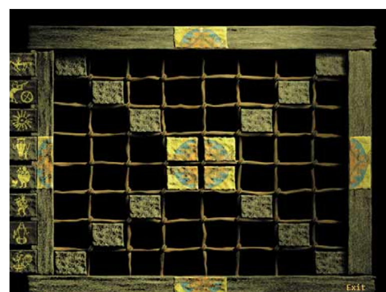
Klassische Rätsel, nervige Puzzles

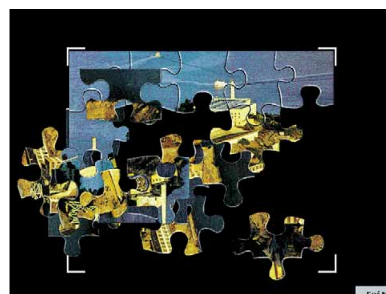
Neben klassischen Rätseln sind bei **Overseer** auch viele Geduldsspiel-Einlagen zu lösen, beispielsweise müssen Sie ein 20teiliges Puzzle zusammenbauen, um an die auf der Rückseite versteckte Adresse zu kommen. Mit etwas Zeitaufwand sind diese Einlagen allesamt lösbar. Wenn Sie solche Kopfnüsse aber nicht mögen, können Sie **Overseer** im »Entertainment«-Modus starten – und die nervigen Kombinationsspielchen einfach überspringen. Außerdem steht Ihnen dann jederzeit das aus den Vorgängern bekannte, umfangreiche Hilfe-System zur Verfügung. Zu jedem Rätsel, das Sie antreffen, wird die Lösung hier Schritt für Schritt erklärt. In der »Gamers«-Version ist das Hint-Menü geschlossen, und die Extrapuzzles lassen sich nicht überspringen. Beim Spiel-Interface wurde endlich das leidige Umschalten zwischen Interaktions- und Bewegungsmodus abgeschafft. Außerdem kleben Inventar und Ortsliste nicht als Sichthindernis im Bild, sondern tauchen erst auf, wenn Sie die Maus an den Bildschirmrand bewegen.

Videos mit Klasse

Aufwendig inszenierte und spannende Videosequenzen bietet **Overseer** in Mengen. Die Dialoge sind gut geschrieben und meist witzig. Typische Detektivgeschichten werden ebenso auf die Schippe genommen wie einige Computerspiele, Sciencefiction-Filme und nicht zuletzt der Held selbst. Besonders der atmosphärische Soundtrack trägt seinen Teil zur Stimmung bei. In der Regel beherrscht das genre-gerechte Saxophon die stimmige Musikuntermalung. Wenn es richtig zur Sache geht, sorgt ein donnerndes Symphonie-Orchester für Hochspannung. Einmal mehr hat es sich Projektleiter Chris Jones nicht nehmen lassen, seinen Helden Tex selbst zu verkörpern. Außerdem haben wieder einige »echte« Schauspieler an dem Projekt mitgearbeitet, unter ihnen auch Altstar Michael York. HH







Solche Puzzles lassen sich im »Entertainment«-Modus einfach überspringen.

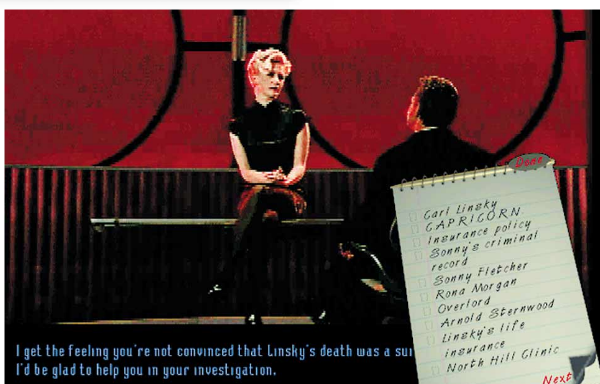
Heiko Häusler



Kurzweil garantiert

Installieren und losspielen heißt die Devise bei Oversee. Die unkomplizierte Steuerung bedarf keiner Einarbeitung, die Story baut sich behutsam auf. Was anfangs ein normaler Mordfall zu sein scheint, entpuppt sich bald als spannendes Abenteuer um Serienkiller, Intrigen und Weltherrschafts-Anwärter. Auch das Akte-X-Flair kommt gut, eine Prise Verschwörungstheorie kann ja nie schaden.

Nur ein paar Einzelheiten wirken sich störend auf den Spielspaß aus. So stehen in fast jeder Wohnung Schränke mit unzähligen Schubladen herum, die alle geöffnet und durchsucht werden müssen, meistens aber ohne Inhalt sind. Richtig knackige Rätsel gibt es selten, und die Puzzle-Einlagen wirken oft etwas aufgesetzt. Insgesamt ist Overseer aber ein überaus kurzweiliges, in erster Linie von der Story getragenes Detektivabenteuer.



Der Notizblock kommt bei allen Befragungen zum Einsatz.

Tex Murphy Overseer

Genre:	Grafik-Adventure	Hersteller:	Access
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 20 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	O Direct 3D O 3Dfx O Power VR O Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, DVD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II 233 32 MByte RAM, DVD

Grafik	Gut
Sound	Sehr Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Spannendes, kurzweiliges Detektivabenteuer.

Gnap

Außerirdischer erlebt irdische Abenteuer.



Gnap macht Bekanntschaft mit ländlichen Back-Traditionen.

Nach einer Bruchlandung auf der Erde sieht sich das außerirdische Zyklopenwürstchen **Gnap** genötigt, im gleichnamigen Adventure die Bauteile zur Reparatur seines Antriebs zu finden. Unterstützt wird der Pechvogel vom dösigen Erpel Platypus, der sich zum Beispiel als Ablenkung oder Suchmaschine einsetzen läßt. Um die fünf Kapitel erfolgreich zu beenden, muß der Spieler unter anderem die berühmte Nadel im Heuhaufen finden, sich mit Rockern herumschlagen und einen Zirkus unsicher machen. Neben Gehirnakrobatik stehen Actioneinlagen an, wie eine nächtliche Autofahrt, in der allerlei Getier überrollt werden muß, oder eine UFO-Flugshow zwecks Schlüssel-Requirierung. RS

Rüdiger Steidle

Witzig, aber zu kurz

Wenn Gnap von einem Eichhörnchen verprügelt wird oder per Phaser ein paar Schweine zum Platzen bringt, kann ich darüber genauso lachen wie bei einer Folge Tom & Jerry. Nicht sehr gelungen finde ich dagegen die Rätsel: Die sind zum einen manchmal ziemlich unlogisch, zum anderen werden geübte Spieler an dem Adventure höchstens ein Wochenende Spaß haben.

Gnap

Genre:	Adventure	Hersteller:	ARI Games
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 1 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 75 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 90 16 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Lustiges Adventure mit Rätsel-Schwächen.


Das Bankkonto schmilzt beim Rüstung-Shopping wie Schnee an der Sonne.

DER FÜNFTE MONAT

Ultima Online Tagebuch

»Belle Star« erholt sich von ihrem vorübergehenden Ableben und macht seltsame Entdeckungen.

Seit Ende Januar ist gewährleistet, daß Hilfsbedürftigen in Ultima Online 20 Stunden täglich ein GameMaster (GM) für Notrufe zur Verfügung steht. Zu den GM-Aufgaben gehört es, gegen rassistische oder sexistische Entgleisungen einzuschreiten, »steckengebliebene« Charaktere zu befreien und korrumpierte Daten wiederherzustellen.



Wer die richtigen Tricks kennt, kann sich mitten in der Stadt unter den Augen der Guards duellieren.

Die interessanteste Neuerung der letzten Zeit in UO ist die Integration eines Gildensystems, das es jetzt einem Gildenmeister direkt im Spiel ermöglicht, Mitgliederlisten zu verwalten, Titel zu verleihen, einen Namen für die Vereinigung zu reservieren und dergleichen.

Belle Star's Diary

Petri Heil

Nach den Aufregungen der letzten Tage habe ich meine Abreise von Trinsic nach Yew doch noch einmal verschoben. Angeln schien mir ein guter Zeitvertreib für eine Genesende. Das Fischen ist eine herrliche sowie stärkende Entspannung, und man lernt am Wasser immer interessante Leute kennen. Bald stand neben mir ein Edler, der wie ich seine Angelschnur ins Wasser baumeln ließ. Er erzählte mir von einem Ork-Aufstand während meiner Genesung. Angeblich hatten sich mehr Grünhäute zusammengerottet, als man je zuvor gegen die Tore einer menschlichen Siedlung hatte anbranden sehen. Dann sprach mich noch ein Landsmann an, der durch dasselbe Moongate nach Britannia gelangt war wie ich. Wir plauderten ein wenig, und er stellte mir in Aussicht, mich in den nächsten Tagen in einen der gefährlicheren Dungeons mitzunehmen, wo ich meine Kampfkünste vervollkommnen könnte. Er war leider von seiner Gefährtengruppe getrennt worden, sonst wären wir wohl gleich losgezogen. So verabschiedeten wir uns, und ich suchte eine Schänke auf, um meinen Fang zuzubereiten.


Angeln beruhigt die Nerven und füllt nebenbei auch den Magen.

Streithähne

Der Schankwirt gestattete mir, unentgeltlich seinen Herd zu benutzen. Ich aß mich also an gebratenem Fisch satt, als plötzlich einige nervöse Reisende hereinstürmten, die Dinge wie »Mörderbande ... Unverfrorenheit ... Skandal« schnatterten. Draußen hatte ein großes Hallo angehoben, lautes Lachen und Schimpfworte waren zu hören. Vor der Taverne rottete sich tatsächlich in aller Öffentlichkeit eine Bande zweifelhafter Gestalten zusammen. Alle trugen dunkelgraue Mäntel, und offenbar hatten sie keinerlei Befürchtung, daß die Stadtwache sie bei ihrem Treiben stören könnte. Als ich durch die Tür trat, wurden Witze laut, auch einige Obszönitäten, doch zwei der Dunkelmänner, Lords immerhin, riefen die anderen zur Ordnung.


In Trinsic rottet sich Gesindel zusammen.

Schon wenige Meter später bekam ich einen weiteren Beweis, daß die Straßen von Trinsic nicht mehr so sicher sind, wie sie einmal waren. Zwei stadtbekannte Diebe in Skelettrüstungen schlugen sich nach Herzenslust, ohne Rücksicht auf das Duellverbot. Natürlich erwartete ich, sobald ich Blut fließen sah, daß im nächsten Moment die Guards erscheinen und den Kampf beenden würden. Doch mußte ich feststellen, daß im Schatten einer Mauer längst eine Wache stand und das Geschehen ohne große Anteilnahme verfolgte. Mehr denn je bin ich seitdem entschlossen, Trinsic bald den Rücken zu kehren. CG

(wird fortgesetzt)

Grab des Pharao

Kultur-Abenteuer in Ägypten.



Die Panorama-Schauplätze wurden originalgetreu rekonstruiert.

Das Adventure **Grab des Pharao** von Cryo versetzt Sie in die Rolle eines jungen Ägypters, der im Jahre 1156 vor Christus einen mysteriösen Grabraub aufklären muß. Seinem Vater, dem Hauptverdächtigen, droht sonst die Todesstrafe. In den originalgetreu rekonstruierten Schauplätzen, inklusive düsterer Grabkammern, ist grafisch totaler Rundumblick angesagt. Multiple-choice-Gespräche mit den zahlreichen Charaktere bringen Licht ins Dunkel um dem Grabraub – und vermitteln nebenbei Wissenswertes zur ägyptischen Kultur. Sie können auf Wunsch die während des Spiels aufgeschnappten Hintergrund-Infos im angegliederten, schön gestalteten Dokumentationsteil weiter vertiefen. HH

Heiko Häusler

Bildung langweilt

So löblich der Ansatz auch sein mag, Bildung und Spielspaß zu verquicken, der Funke will einfach nicht überspringen. Die Rätsel beschränken sich auf oft durchlittene Standardkost, die Gespräche sind erstens inhaltlich langweilig, und zweitens sehen die 3D-Köpfe mit marginaler Lippenbewegung ärmlich aus. Und was die Hintergrund-Infos betrifft: Reine Edutainment-Titel bieten da wesentlich mehr.

Grab des Pharao

Genre:	Adventure	Hersteller:	Cryo
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	10 oder 80 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 90	Pentium 100	Pentium 133
8 MByte RAM, 4fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden



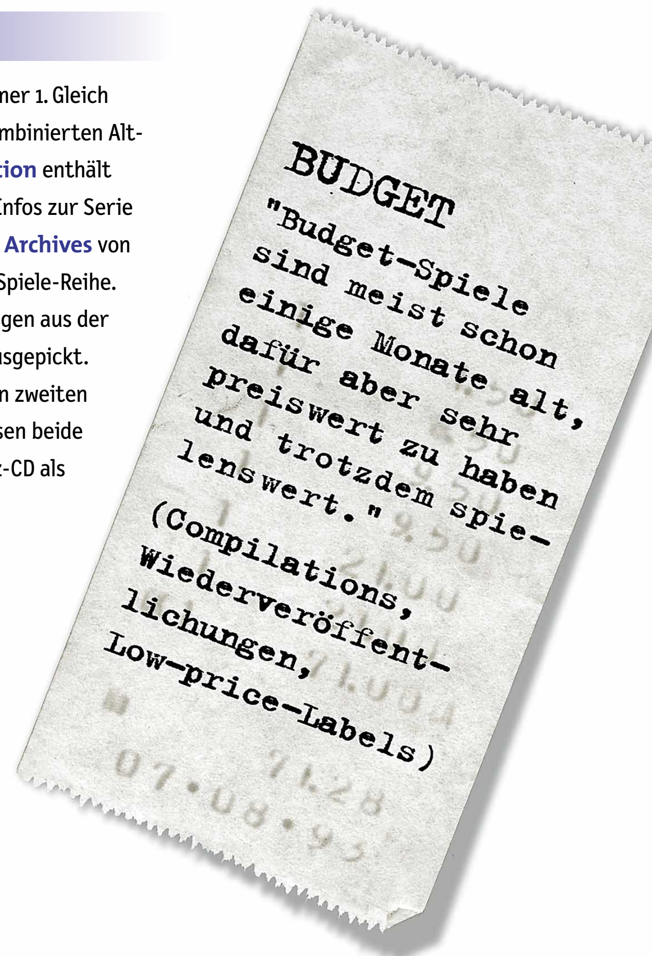
Ziemlich langweilige Geschichtsstunde.

Budget

Charles Glimm



Diesen Monat sind Rollenspiele Budget-Thema Nummer 1. Gleich zwei Hersteller griffen in die Klassiker-Kiste und kombinierten Altbewährtes zu Compilations. Origins **Ultima Collection** enthält alle bisher erschienenen Folgen, dazu Hintergrund-Infos zur Serie und Interviews mit Lord British. Die **Ultimate RPG Archives** von Interplay dagegen beschränken sich nicht auf eine Spiele-Reihe. Vielmehr haben die **Bard's Tale**-Macher sich sozusagen aus der gesamten PC-Rollenspiel-Historie die Rosinen herausgepickt. Komplettversionen von Spielehits bilden diesmal den zweiten Schwerpunkt. Das Kombinat fügt den Echtzeit-Klassiker **Alarmstufe Rot** und dessen beide Add-ons zusammen. Und auch **Dungeon Keeper** findet gemeinsam mit der Zusatz-CD als Gold-Version erneut seinen Weg in die Regale.



Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Gold Games 2	Topware	11/97	90%
2	Megapak 7	Koch Media	-	87%
3	C & C 2: Das Kombinat	Virgin	NEU	87%
4	Dungeon Keeper Gold	Electronic Arts	NEU	87%
5	Civilization 2/Com. & Conq.	Virgin	1/98	86%
6	Megapak 8	Koch Media	12/97	84%
7	Extreme Velocity	Bomico	-	84%
8	3 Mega Games Simulations	Koch Media	3/98	83%
9	Megasixpak	Koch Media	10/97	83%
10	Zehn Adventures	Funsoft	-	83%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Warcraft 2	Echtzeit-Strategie	3/98	84%
2	Wing Commander 4	Weltraumspiel	-	84%
3	Baphomets Fluch	Adventure	-	83%
4	Discworld 2	Adventure	12/97	83%
5	Magic Carpet 2	Actionspiel	-	83%
6	Eurofighter 2000	Flugsimulation	1/98	83%
7	Colonization	Strategie	-	82%
8	Toonstruck	Adventure	-	81%
9	Wing Commander 3	Weltraumspiel	10/97	80%
10	Lemmings 1-3	Denkspiel	-	79%

Die 10 besten Budget-Wiederveröffentlichungen nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

18 Jahre Rollenspiel-Geschichte

Ultima Collection

Origins Rollenspiel-Klassiker im Neunerpack: Erstmals sind alle regulären Teile der Mega-Serie in einer Compilation zusammengefaßt.



Seit Anfang der 80er Jahre begeistert die berühmte Ultima-Serie die Rollenspiel-Fans. Die Ultima Collection enthält erstmals alle neun Teile (Folge 7 war zweigeteilt) und zeigt die Entwicklung vom Strichmännchen-Icon bis zum edlen VGA-Look auf. Die Stärke der Serie ist die Simulation einer ganzen Fantasy-Welt. Die Leute schlafen, essen und gehen arbeiten. Der Held kann neben kämpfen und zaubern eine Vielzahl von Dingen tun (ab Ultima 6 sogar Brot backen...) und mit den unzähligen Charakteren labern. Die ausführlichen Gespräche sind dann auch das A und O dieser Serie. Während man in den ersten Teilen noch von Hand bestimmte Wörter wie »Job« oder »Name« eingab, durfte man später aus einer Liste von wechselnden Stichwörtern auswählen.



Ultima 8: Zahlreiche Animationsstufen sorgen für flüssige isometrische Grafik.

British in Amerika

Der junge Student Richard Garriott begrüßte einmal seine Kommilitonen mit (typisch englischem) »Hello« statt mit »Hi« und bekam prompt den Spitznamen Lord British verpaßt. Als er Ultima für den uralten Apple II programmierte, machte er sein Alter Ego zum festen Bestandteil der Spielwelt. Besagter Lord rief nämlich einen Erdenbürger zu Hilfe ins bedrohte Märchenland Sosaria. Durch ein sogenanntes Moongate konnte unser Held fortan wieder von der Erde nach Sosaria gelangen, aus dem dann in Ultima 4 Britannia hervorging.

Glorreiche Steinzeit

In den ersten Ultimas zog der einsame Krieger in einer aus groben Blöcken zusammengesetzten Draufsicht und in einfach gezeichneten 3D-Dungeons durch die Lande. Diese Episoden hatten noch nicht die ausgefeilten Stories der späteren Folgen. Einziges Ziel war es, den jeweils amtierenden Oberschurken zu vernichten. Im relativ kurzen Ultima 1 war das der böse Magier Mondain, in der 1982 erschienenen Fortsetzung dessen ebenso üble Lebensgefährtin Minax. In dieser Folge wurden Fantasy und Sciencefiction vermischt; Sie können alle Planeten des Sonnensystems bereisen. Der dritte Teil, Exodus, für dessen Veröffentlichung Garriott die Firma Origin gründete, bot erstmals taktische Kämpfe, Sichtlinien und drei Mitstreiter für den tapferen Helden.

Sieg der Tugend

Mit Quest of the Avatar gewann die Serie deutlich an Tiefgang. Um den Bürgern von Lord Britishs frisch gegründetem und orientierungslosem Staat Britannia ein leuchtendes Vorbild zu geben, wandelte sich der Held durch die penible Vervollkommnung von acht Tugenden wie Tapferkeit und Mitleid zum Avatar. Ultima 5: Warriors of Destiny beschäftigte sich mit der Suche des Heroen nach dem verschollenen Lord British und dem Kampf gegen den Tyrannen Blackthorn sowie drei garstige Shadowlords.

Der sechste Teil der Serie präsentierte sich generalüberholt. Die damals sehr gute Grafik wirkt heutzutage allerdings bereits schrecklich angestaubt. 3D-Dungeons und das »Hinein-Zoomen« in Städte fielen der nun grundsätzlich isometrischen Perspektive zum Opfer. Der Avatar nimmt in Ultima 6 den Kampf gegen die fiesen Gargoyles auf.



Ultima 5 war der letzte Teil mit klassischer 2D-Sicht.

Teil 7 im Doppelpack

Das zweigeteilte Ultima 7 bekam wieder eine neue Grafik-Engine spendiert. Erstmals marschierte die Party durch eine bildschirmfüllende Welt. Black Gate spielte als bislang letztes Ultima in Britannia und führte außerdem den neuen Mega-Schurken Guardian ein. Auf der Suche nach einem Mörder sammeln Sie Indizien und befragen Verdächtige, nur um einer noch viel größeren Verschwörung auf die Schliche zu kommen. In Ultima 7: Serpent Isle ließ Richard Garriott den Avatar erstmals wieder außerhalb der gewohn-



So schauderlich hat alles begonnen: Richard Garriotts Akalabeth.

ten britannischen Gefilde Heldentaten vollbringen. Die komplexe Story war zu Beginn gradlinig genug, um neuen Spielern den Einstieg zu erleichtern. Der Held besuchte die Schlangeninsel, wo der Guardian das Sagen hatte. Achtung: Die beiden siebten Teile laufen aufgrund der Origin-eigenen Speicherverwaltung Vodoo nur im DOS-Modus, nicht unter Win 95. Der mitgelieferte Boot-Disk-Macher schafft für DOS-Unkundige nur bedingt Abhilfe, da Einträge von Hand eingefügt werden müssen.



Ultima 6: Nur ein relativ kleines Fenster steht für die Spielgrafik zur Verfügung.

Super Ultima Bros'

Ebenso wie Serpent Isle spielt auch Ultima 8 in einem allen Käufern gleichermaßen unbekannten Land. Wieder schmiedet der Guardian üble Pläne. In der von fünf Titanen beherrschten Welt Pagan will er dem Avatar ein für allemal den Garaus machen. Die Zugeständnisse an Serien-Einsteiger gehen aber noch weiter: Heruntergeschraubte Komplexität, actionreichere Kämpfe und Jump-and-run-Elemente machen Ultima 8 zum zugänglichsten, unter Veteranen aber umstrittenen Serienteil. Auch an der Präsentation wurde erneut gefeilt. Die isometrische Grafik ist farbenfroher und prächtiger animiert als bei allen Vorgängern. Dafür muß der Avatar auf die Hilfe seiner liebgewonnenen Mitstreiter verzichten, was ihn jedoch nicht davon abhält, sich durch den Sieg über alle Halbgötter zum Titanen des Äthers aufzuschwingen.

Papier statt Stoff

Die Ausstattung der Compilation ist Origin geglückt. Die berühmten Ultima-Stoffkarten sind leider nur in Papierform dabei, was aber angesichts der Menge an Spielen nicht weiter verwunderlich ist. Die einzelnen Handbücher wurden zu einem großen Buch zusammengefaßt, das alle wichtigen Informationen enthält. Eine Zeitschiene gibt Auskunft über die Erscheinungsdaten und hält zu jedem Titel kurze Infos und einen Videokommentar von Lord British bereit. Als Gag ist das nachträglich Ultima 0 getaufte Akalabeth enthalten – Richard Garriotts uraltes Erstlingswerk. HH



The Black Gate: In Ultima 7 gab es erstmals Vollbild-Grafik.

Heiko Häusler



Feinkost für Rollenspieler

Die Ultima Collection ist eine Compilation der Extreme. Während die aktuelleren Folgen mit heutigen PC-Spielen aufgrund des gewaltigen Tiefgangs mithalten können, sind die ersten sechs Teile nur etwas für beinharte Fans: Grafik, Sound und Steuerung entsprechen schon lange nicht mehr den Standards.

Zum Glück stimmt das Drumherum. Die Infos zu den Spielen sind für Einsteiger interessant; Fans der Serie erfreuen sich an den Video-Kommentaren von Lord British. Ab Folge 7 werden die Abenteuer des Avatars dann richtig spielbar – Rätsel- und Storytiefgang entschädigen für die angestaubte Präsentation. Wer sich in Ende des Jahres auf Ultima 9 stürzen will, sollte auf jeden Fall zu dieser Compilation greifen – Ultima ist einfach Kult!

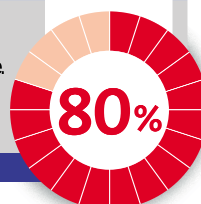
Ultima Collection

Preis: ca. 90 Mark
Sprache: Englisch
System: DOS
Hardware: 486 DX/33, 4 MB RAM, 2fach CD
Hersteller: Origin
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ab 1 MByte

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Ultima 8: Pagan	Rollenspiel	Gut
Ultima 7 Part 2: Serpent Island	Rollenspiel	Gut
Ultima 7 Part 1: The Black Gate	Rollenspiel	Befriedigend
Ultima 5: Warriors of Destiny	Rollenspiel	Befriedigend
Ultima 6: The False Prophet	Rollenspiel	Ausreichend
Ultima 4: Quest of the Avatar	Rollenspiel	Ausreichend
Ultima 3: Exodus	Rollenspiel	Mangelhaft
Ultima 2: Revenge of the Enchantress	Rollenspiel	Mangelhaft
Ultima 1: First Age of Darkness	Rollenspiel	Mangelhaft
Ultima 0: Akalabeth	Rollenspiel	Ungenügend

Zusammenfassung: Die Einzelwertungen werden der Compilation nicht gerecht – für Fans bietet sie nostalgischen Stoff auf Monate. Technisch sind die meisten Teile hoffnungslos veraltet, nach kurzer Gewöhnungsphase jedoch spielerisch immer noch lohnend.

Faszinierender Blick in die Spiele-Historie.



Rollenspiel-Klassiker recycelt

The Ultimate RPG Archives

Packen Sie das Zauberbuch wieder aus, die Veteranen des »Party plättet Monster«-Genres kehren zurück.



Might & Magic 5: Die Party im Kampf gegen üble Monster.

Rollenspiel-Oldies neu zu veröffentlichen, ist gerade in Mode. Neben Origin bringt auch Interplay eine Compilation auf den Markt: Die **Ultimate RPG Archives** enthalten alles in allem elf Klassiker aus den verschiedensten Serien und allen Entwicklungsstufen des Genres.

Die 3D-Revolution

Kurioserweise findet man die beiden **Ultima Underworld**-Teile nicht in Origins neuer Collection, sondern bei Interplay. Die erste Folge läutete die 3D-Revolution ein. Erstmals lief man nicht schrittweise, sondern völlig flüssig und stufenlos in echtem 3D-Gelände umher. Heute wirkt die Grafik freilich angestaubt. Komplexität und Rätseldichte konnte die Zeit aber nichts anhaben. In dieser Hinsicht ist besonders der zweite Teil ein absolutes Schwergewicht. In Lord Britishs Schloß sind anläßlich eines rauschenden Festes alle wichtigen Persönlichkeiten Britannias versammelt, als der fiese Guardian das gesamte Anwesen in eine undurchdringbare Sphäre hüllt. Doch glücklicherweise steht auch der Avatar auf der Gästeliste und nimmt den Kampf auf.



Wizardry Gold: Ratten auf zwei Beinen gehören zu den schwächeren Gegnern.

Mehr Mega-Serien

Wizardry und **Might & Magic** sind neben **Ultima** die langlebigsten Serien des Genres. Erstere ist mit **World of Xeen** in den Archives vertreten, einem Zusammenschnitt der Teile 4 und 5. Mit einer sechsköpfigen Party stolpern Sie schrittweise durch die Welt Xeen und prügeln sich in rundenbasierten Kämpfen mit zahlreichen Gegnern. **Wizardry Gold** ist die überarbeitete Fassung des siebten Teils dieser altehrwürdigen Reihe. Das Spiel wurde mit Sprachausgabe sowie mit einer Online-Hilfe versehen.


Ultima Underworld: Die 3D-Grafik steckte noch in den Kinderschuhen, dafür stimmen Story und Rätsel.

Das Bardenlied

Auch **Bard's Tale** gehört zu den klassischen Rollenspiel-Serien. In den drei grafisch eher schlichten Uralt-Spielen kämpft Ihre Party gegen die bösen Minions. Eigens für die Compilation wurden die Handbücher aller Spiele entsprechend den Originalfassungen nachgedruckt. HH

Heiko Häusler



Der Rahmen fehlt

Leider fehlt bei dieser Compilation der alles umspannende Rahmen, der die Ultima Collection so interessant macht. Dafür hatte man die gute Idee, alle Handbücher nachzudrucken, für Authentizität ist also gesorgt. Im Vergleich zur aktuellen Konkurrenz bieten die Oldies mehr Tiefgang und Umfang, während bei der Präsentation natürlich einige Abstriche gemacht werden müssen. Mir hat es besonders Ultima Underworld 2 angetan, das auch heute noch absolut empfehlenswert ist. Für ein 3D-Spiel bietet es ungewohnt viele Interaktions-Möglichkeiten, die Rätsel sind knackig, und die Dimensions-Tore sorgen für viel Abwechslung.

The Ultimate RPG Archives

Preis:	ca. 100 Mark	Hersteller:	Interplay
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
System:	DOS/Windows 95	Festplatte:	ab 1 MByte
Hardware:	486 DX/33, 4 MByte RAM, 2fach CD		

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Ultima Underworld 2	Rollenspiel	Gut
Ultima Underworld	Rollenspiel	Befriedigend
Wizardry Gold	Rollenspiel	Befriedigend
Might&Magic: World of Xeen	Rollenspiel	Ausreichend
Stonekeep	Rollenspiel	Ausreichend
The Bard's Tale Trilogy	Rollenspiel	Mangelhaft
Dragon Wars	Rollenspiel	Mangelhaft
Wasteland	Rollenspiel	Mangelhaft

Zusammenfassung: Rollenspiel-Fans schöpfen bei dieser Compilation aus dem Vollen und erfreuen sich an den nachgedruckten Handbüchern. Allerdings sind die Titel durch die Bank angegraut, bieten dafür aber Rätsel-Tiefgang und Stories vom Feinsten.

78%

Von allen großen Rollenspiel-Serien was dabei.

Die Rote Alarmstufe komplett

Command & Conquer 2: Das Kombinat

Das jüngste Produkt der höchst erfolgreichen Command&Conquer-Familie enthält sowohl Alarmstufe Rot als auch die beiden Zusatz-CDs.


Unsere durch Spezialeinheiten verstärkten Verteidiger setzen zum Gegenangriff an.

Der 1996 erschienene Echtzeit-Hit Alarmstufe Rot hält sich bis heute wacker in den Top 20 unserer Strategie- sowie vieler Verkaufs-Charts. Nun bringt Virgin Das Kombinat auf den Markt, das für bisher Unentschlossene das Hauptprogramm und beide Add-ons in einer Schachtel bietet.

Alarmstufe Rot

Der Nachfolger von Command & Conquer spielt zur Zeit des zweiten Weltkrieges, krempelt dessen Geschichte aber völlig um. Um die Käufer im umsatzträchtigen und Westwood-freundlichen Softwaremarkt Deutschland nicht zu verschrecken, müssen die Sowjets als Feindbild herhalten, böse Nazis gibt es nicht. In der deutschen Version machte man außerdem die Soldaten aus Indizierungsangst zu Robotern – und das trotz 30er -Jahre-Hintergrund. Einheiten und Missionen sind perfekt ausgewogen, durch die verschiedenen Schwierigkeitsgrade fühlen sich Einsteiger und Profis gleichermaßen gefordert. Behutsam werden im Laufe des Spiels allmählich neue Truppentypen und Gebäude eingeführt, wodurch die Spielübersicht immer gewahrt bleibt.

Gegenangriff

Für Solospieler bietet Gegenangriff auf beiden Seiten acht neue, direkt anwählbare Missionen, deren Beschreibungen leider lediglich in Textform vorliegen. Die Szenarios stellen zum Teil echte Schwerkaliber dar, an denen auch Profis zu knabbern haben. In bestimmten Einsätzen sorgen Spezialeinheiten für Abwechslung, die sich aber nicht bauen lassen. Netzwerk- und Internet-Fans erfreuen sich dafür an 100 neuen Multiplayer-Karten in allen Größen.

Vergeltungsschlag

Für Solospieler gibt es beim zweiten Add-on auf beiden Seiten weitere neun direkt anwählbare Missionen. Von den zehn neuen Einheiten stehen einige nur in speziellen Missionen zur Verfügung. Immerhin sechs sind reguläre Truppentypen, die in allen Einsätzen gebaut werden können. Außerdem sorgen sie für viel frischen Wind in Multiplayer-Schlachten. Die zusätzlichen 100 Karten bieten dafür auch neuen Stoff für Monate. HH


Die Tesla-Panzer bestechen durch hervorragende Angriffsstärke.

Heiko Häusler



Endlich komplett

Alarmstufe Rot ist schlicht brillant. Die Echtzeit-Profis bei Westwood haben ein perfektes Spiel zusammengebastelt. Die Missionen werden zunehmend komplexer, der Basisbau ist motivierend, die Kämpfe sind übersichtlich und fair. Mir ist die Hintergrundgeschichte allerdings eine Spur zu wirr. Die beiden Add-ons bieten nichts Revolutionäres, neue Videos sucht man vergebens, Kämpfe sind reiner Selbstzweck. Im Handel sind sie schon für ca. 30 Mark zu haben, weshalb Das Kombinat nur lohnt, wenn Sie das Hauptprogramm noch nicht besitzen.

C&C 2: Das Kombinat

Preis: ca. 100 Mark | Hersteller: Westwood
Sprache: Deutsch | Anleitung: Deutsch
System: DOS/Windows 95 | Festplatte: ab 30 MByte
Hardware: Pentium 100, 16 MByte RAM, 4fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Alarmstufe Rot	Strategie	Sehr gut
Gegenangriff	Strategie	Gut
Vergeltungsschlag	Strategie	Sehr gut

Zusammenfassung: Spielerisch ist Alarmstufe Rot über alle Zweifel erhaben. Wer mit dem Echtzeitgenre liebäugelt, sollte spätestens jetzt zugreifen. Die beiden Add-ons sind besonders für Multiplayer-Fans und Fortgeschrittene zu empfehlen.

87%

Der Echtzeit-Klassiker im Komplettset.

Dungeon Keeper Gold

Das Komplettset für Kellermeister.


Unsere Monster attackieren das gegnerische Dungeon-Herz.

Nicht zuletzt weil man so richtig böse sein durfte, war das Echtzeit-Strategiespiel Dungeon Keeper einer der Hits des Jahres 1997. Sie sind Herrscher über einen Dungeon und befehlen Ihren fleißigen Imps, zwecks Expansion neue Höhlen zu graben. Zur Grundausstattung jedes Dungeons gehören die Schatzkammer, in der Sie geschürftes Gold horten, sowie Monsterschlafplätze. Die Gefolgschaft wird gehegt und gepflegt, um dann in putzig animierten Kämpfen auf den Gegner gehetzt zu werden. Die Grafik der Unterwelt ist sehr grobpixelig geraten, dafür aber frei zoom- und drehbar. Das »Gold« im Namen kommt vom etwas mageren Add-on The Deeper Dungeons mit besonders kniffligen Solomissionen und neuen Mehrspielerkarten. HH

Heiko Häusler

Motivierende Monsterpflege

Gnadenlose Motivation, überragende Spielbarkeit und neue Designideen sind die Tugenden von Dungeon Keeper. Das liebevolle Aufpäppeln und Pflegen der eigenen Monsterbrut macht selbst nach Wochen noch Spaß. Auch wenn das Add-on nur wenig Neues bietet, lautet meine uneingeschränkte Empfehlung für alle, die den Echtzeit-Hit bisher verpaßt haben: kaufen!

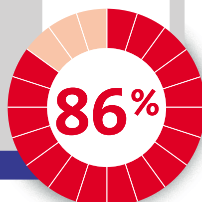
Dungeon Keeper Gold

Preis:	ca. 90 Mark	Hersteller:	Bullfrog
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	DOS/Windows 95	Festplatte:	ab 90 MByte

Hardware: Pentium 100, 16 MB RAM, 4fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Dungeon Keeper	Strategie	Sehr gut
The Deeper Dungeons	Strategie	Befriedigend

Zusammenfassung: Dungeon Keeper gehört in jede Spielesammlung – schlaflose Nächte vor dem Monitor sind garantiert. Das Add-on ist eine nette Ergänzung für fortgeschrittene Spieler.



Echtzeit-Hit mit ordentlicher Zugabe.

Syndicate Wars

Packende Kämpfe in Endzeit-Metropolen.



Sogar Straßenlaternen explodieren bei Beschuß spektakulär.

Die düsteren Großstädte der Zukunft sind Schauplatz des Krieges zwischen dem Eurocorp-Syndikat und der Kirche der neuen Epoche. Bei Bullfrogs actionlastigem Echtzeit-Taktikspiel Syndicate Wars wählen Sie zu Beginn, welcher der beiden Organisationen Sie Ihre Fähigkeiten zur Verfügung stellen. Danach statten Sie bis zu vier Cyborg-Agenten mit Waffen und Zusatzkörperteilen aus. Das restliche Geld stecken Sie in die Forschung. Ein kurzes Text-Briefing bereitet Sie auf jede der etwa 30 Missionen vor. Ihre Agenten steuern Sie in einer frei drehbaren isometrischen Perspektive durch die Städte. Hier schalten Sie Punks, Polizisten und Feindcyborgs aus oder polen Personen mittels Überzeugungsstrahl kurzerhand um. HH

Heiko Häusler

Vertane Chance

An die Klasse des Vorgängers Syndicate reicht Syndicate Wars nicht heran. Zu viele störende Designfehler, wie etwas unausgewogene Missionen, trüben den Gesamteindruck. Dafür stimmt die Präsentation: Graue, verregnete Städte, dynamische Lichteffekte, spektakuläre Explosionen und der nervenaufreibende Soundtrack verströmen Endzeitstimmung pur.

Syndicate Wars

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	EA Classics
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	55, 95 oder 205 MByte

Spieler: Einer bis acht (Modem, Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

486 DX/100	Pentium 133	Pentium 166
8 MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend



Leidliche Fortsetzung eines Klassikers.

Multiplayer-Online-Spiele

Where do you want

Ist das Internet ein Wissenschaftsnetz, ein internationaler Wirtschaftsplatz oder das größte Datenarchiv des Planeten? Alles Quatsch, es ist ein internationaler Zusammenschluß von Computerspielern.

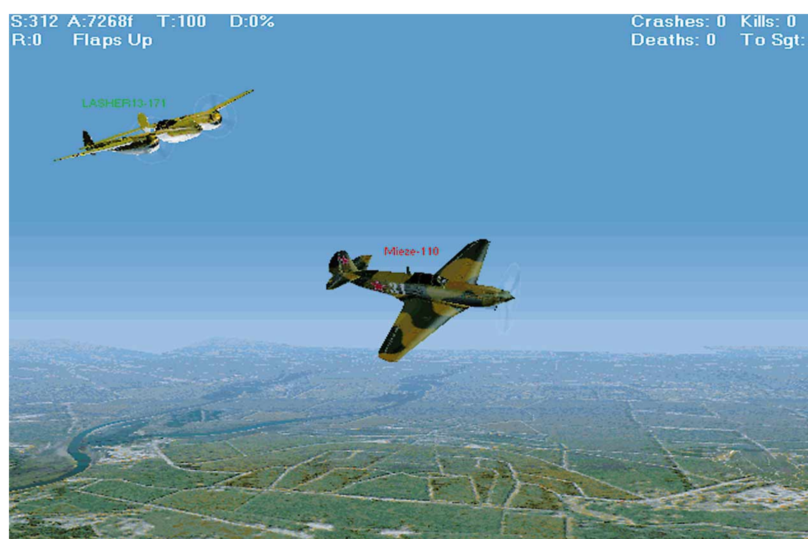
Dieser Sommer gehört im Internet den Spielen. Fast wöchentlich geht ein neuer Games-Server in den Alpha- oder Beta-Test, Online-Dienste wie Ten-Net erreichen inzwischen sechsstellige Mitgliederzahlen. Aus der Masse der Ankündigungen und bereits zugänglichen, neuen Multiplayer-Verführungen haben wir wieder einige besonders vielverprechende Adressen für Sie ausgewählt.

FIGHTER ACE

Microsoft steigt in die Online-Luftkampf-Szene ein. In der Internet Gaming Zone (kurz: The Zone), Microsofts eigenem Spiele-Server, treffen sich bei **Fighter Ace** rund 100 Piloten am Himmel über einer hübsch gerenderten Landschaft. 16 Flugzeugtypen aus der Zeit des Zweiten Weltkriegs stehen zur Verfügung, gekämpft wird jeder-gegen-jeden oder in speziellen Team-Combat-Arenen. Wer eine bestimmte Anzahl Abschüsse erreicht, darf in »höhere« Szenarios aufsteigen. Er kann die Berechtigung, dort zu spielen, aber auch wieder verlieren, wenn er sich zu oft abschießen läßt. Die Grafik ist ansehnlicher als bei den meisten Konkurrenten, Ihre Internet-Verbindung sollte aber auch für Ping-Zeiten unterhalb der 300 gut sein, sonst machen sich die üblichen, kleinen Hänger sehr störend bemerkbar.

Einen Dämpfer für Netscape-Fans hält Microsoft, passend zur Browser Debatte, bereit: Derzeit können nur Besitzer des Internet Explorers die Zone nutzen. Die Registrierung bei The Zone ist kostenlos, **Fighter Ace** dagegen kostet nach einem »Schnuppertag« je nach gewünschtem Abrechnungsmodus etwa 2 US-Dollar pro Tag oder aber pauschal runde 20 Dollar im Monat.

http://www.zone.com/promo/FABanner.asp



Fighter Ace: Microsoft wagt sich mit einer eigenen Simulation in den Web-Himmel, um Konkurrenten wie Airwarrior, Warbirds oder Confirmed Kill den Luftkampf anzusagen.

WARSPORT



WarSport: Football, 1.000 Jahre später. 100 Roboter kämpfen um den Touch-down.

Wer sagt, im Internet gäbe es nichts mehr umsonst? **WarSport** kostet nicht mehr als zwei Downloads von je 6 MByte. Das futuristische, an American Football angelehnte Actionspiel wird über den Internetservice Mplayer gespielt, einen Account kann man dort kostenlos einrichten. Zwei bis acht Mitspieler befehligen von einem mobilen Kommandostand aus Mannschaften von je 50 Robotern. Zwei Buttons reichen aus, um die Blechkumpels auf der Jagd nach Ball, Flaggen und Punkten durch zwei zehnminütige Halbzeiten zu dirigieren. Damit es auch wirklich ein schnelles Spiel wird, ist jedoch eine sehr gute, flotte Internet-Verbindung vonnöten. Kosten entstehen keine, auf Bannerwerbung in ihrer ganzen Vielfalt sollte man sich allerdings einstellen.

http://www.warsport.com/ns_main_game.htm



to *play* today?

LEGAL CRIME

Mit der TV-Serie Chicago 1920 hat **Legal Crime** nicht allzuviel Ähnlichkeit, obwohl die Echzeit-Strategie um Gangsterbanden, Meuchelmord und politischen Einfluß in genau diesem Ambiente angesiedelt ist. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Mafiabossen, die ihren Einflußbereich mit roher Gewalt, aber auch durch gerichtliche Manöver gegenüber anderen Gangs ausdehnen. Alkoholschmuggel, Glücksspiel und natürlich das allgegenwärtige »Beschützer«-Geschäft stellen die Einnahmequellen dar, aus denen man seine Eintreiber, Diebe, Terroristen und Killer finanziert. Wer einer Mafia-Familie und speziellen Ladders beitritt, kann sich an besonderen Events beteiligen, die teilweise ganze Wochenenden dauern. Die Demo mit rund 10 MByte steht kostenlos im Internet zum Download bereit, eine angeblich lebenslange Lizenz für unbegrenztes Spielen auf dem Server kostet 42 Mark.

http://www.byteenchanters.com/frame.html



Verbrechen zahlt sich doch aus, jedenfalls im preisgünstigen Internet-Spiel Legal Crime.

THE GRID

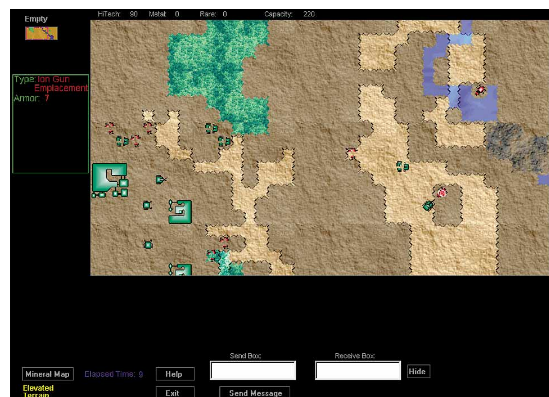
Das Action-Rollenspiel **The Grid** könnte eine Art futuristisches **Ultima Online** werden. In diversen isometrischen 3D-Welten bekriegen sich jeweils mehrere Hundert Spieler, deren Charaktere (Menschen, Cyborgs oder Aliens) eine Reihe von Eigenschaften aufweisen, die sich im Spielverlauf verbessern. In Shops oder auf dem Schwarzmarkt rüstet man Waffen und Ausrüstung auf. Das dafür nötige Geld stammt aus Aufträgen, Kopfgeldern oder zufällig entdeckten Geheimräumen. Beförderungen und Auszeichnungen verdeutlichen den Fortschritt der Charaktere. Eine realistische Spiel-Physik und ein Line-of-Sight-System erlauben vielfältige Bewegungsmöglichkeiten, wie Fliegen, Klettern und Springen. Selbst auf manchen Hinterhalt, aus dessen sicherer Deckung ein Gegner Felsen fallen läßt oder Granaten wirft, muß man gefaßt sein.

The Grid startete zu Redaktionsschluß gerade seinen Beta-Test. Wer sich als Tester anmelden will, sollte schnell zuschlagen, da die Anzahl der Beta-Accounts begrenzt ist. Die späteren Kosten sind derzeit noch nicht bekannt.

http://www.gridgames.com/



Grid: Gepanzerte Schiencefiction-Kämpfer jagen sich durch die Grid-Welten.



Webstrike läuft als Java-Script direkt im Browserfenster. Das macht die Grafik unattraktiv, das Spiel jedoch nicht.

WEBSTRIKE

Die Grafik von **Webstrike** ist denkbar anspruchslos, die taktischen Aufgaben sind es dagegen eher nicht. Das besondere an diesem einfachen Echtzeit-Strategiespiel ist, daß man dafür außer Navigator oder Internet Explorer (jeweils ab Version 3.0) keine weitere Software benötigt. Denn das Programm ist komplett in Java geschrieben und läßt sich im Browser-Fenster spielen. Trotzdem verfügt es über die übliche Grundausstattung des Genres: Ressourcen-Sammeln, Fabrikations- und Verteidigungsanlagen sowie Einheitenbau. **Webstrike** kann auch solo gespielt werden, richtig Laune macht es freilich erst zu zweit. Wenn also in irgendeinem IRC-Chat die Frage aufkommt, wer wohl der bessere Stratege sei, läßt sie sich durch eine Partie Panzer-Plätten schnell beantworten, ohne daß erst langwierige Downloads fällig werden. Kosten entstehen Java-Taktikern nicht. CG

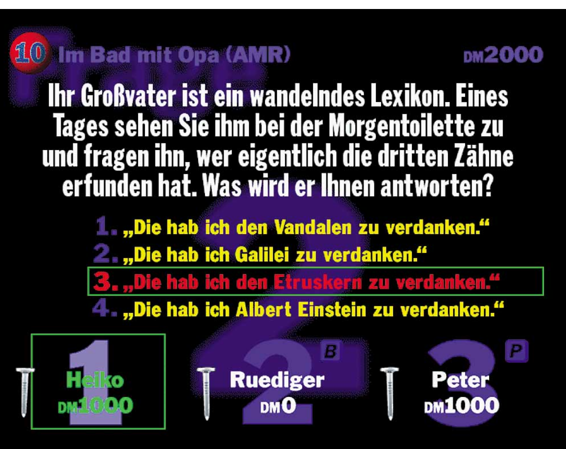
http://www. webstrike.com/

Dampfplauderer moderiert ulkiges Rätselraten

You don’t know Jack

Erleben Sie eine ulkige Quizshow für Ihren PC, inklusive mega-durchgeknalltem Moderator.

Wissen Sie, welches berühmte Lied sich auf »Alle Franken sind high« reimt? Wenn Sie in Sekundenschnelle auf die Antwort »Die Gedanken sind frei« kommen, könnte **You don’t know Jack** genau das Richtige für Sie sein. Der amerikanische Trivial-Pursuit-Klon erscheint jetzt in aufwendig eingedeutschter Form für den PC. Bis zu drei Kontrahenten treten bei der interaktiven Quizshow gegeneinander an und lösen wahlweise sieben oder 21 Rätselaufgaben. Im Hintergrund zählt die genervte Regie den Countdown bis zum Beginn der Sendung, während der quasselige Moderator im Eiltempo eine kurze Spielanleitung herunterspult.



Die Fragen sind allesamt lustig formuliert, setzen aber trotzdem einiges Allgemeinwissen voraus.

Verrückte Fragen

Das Motto »Hochkultur trifft Popkultur« wird in der ganzen Show überaus ernst genommen. Bei jeder Aufgabe stehen drei Kategorien zur Auswahl, allerdings nicht die aus den diversen Gameshows hinlänglich bekannten. Vielmehr hören sie auf solch illustre Titulierungen wie »Mathematiker & verfressene Bibliotheksbesitzer« oder »Spaß an der internationalen Datumsgrenze«. Die Rätsel selbst stehen dem in nichts nach. Normalerweise dürfen Sie aus vier möglichen Lösungen wählen, was die heitere Knobelei vereinfacht. Eine typische Frage lautet beispielsweise: »Wenn der Millenium Falcon und Apollo 11 zusammenprallen, wer tauscht dann die Papiere aus?« Die Antwort: Han Solo und Neil Armstrong. Bei **You don’t know Jack** können Sie tatsächlich etwas lernen – die lustigen Kopfnüsse haben allesamt Hintergrund, sie sind durch die Bank als Scherzaufgaben getarnte Wissensfragen. Der überaus gelungene Mischmasch aus Trivial-Kultur und Allgemeinbildung motiviert ungemein. Insgesamt gibt es über 800 Denkaufgaben, die sich erst wiederholen, wenn Sie alle gesehen haben. Als Gag am Rande bietet das Programm für manche Feiertage wie Weihnachten spezielle Rätsel.

Eine echte Quasselstrippe

Das Ratespiel verzichtet auf Video-Schnickschnack und setzt auf cool animierte Texte. Sobald Sie das Programm starten, plappert Moderator Jack wild drauflos und hört im gesamten Verlauf der Knobelei nicht mehr damit auf. Der Gute hat immer flotte Gags parat und verspottet Sie bitterböse, sollten Sie eine falsche Lösung auswählen. Zwischendurch plaudert er liebevoll mit seiner Assistentin. Auch sonst stimmt die Soundkulisse. Zu jeder Frage erklingen passende Melodien oder Jingles, das Publikum murmelt gespannt im Hintergrund, und die gelangweilte Regie kaut Alltagsprobleme durch.

Zwischenspielchen fürs Hirn

Neben den normalen Frage-Antwort-Rätseln verfügt **You don’t know Jack** über Zwischenspiele, beispielsweise Jack Attacks. Hier betrachten Sie schnell wechselnde Ausdrücke wie »Teufel«, »Maria« und »Minotaurus«. Dazu erscheinen in noch schnellerer Folge Unterbegriffe und verschwinden wieder. In diesem Beispiel wären das »Heiligenschein«, »griechische Mythologie« und »Pferdefuß«. In Sekundenbruchteilen müssen Sie den Zusammenhang erfassen und eine Taste drücken. Bei etwa zehn meist fies ausgewählten Oberbegriffen wird das ziemlich knifflig, zumal es für jeden falschen Tastendruck Punktabzug gibt. HH



Die Frage-Kategorien lassen kaum erahnen, was sich hinter ihnen verbirgt.



Beim Zwischenspiel Jack Attacks müssen in Sekundenschnelle Begriffe zugeordnet werden.

You don’t know Jack

Genre:	PC Quizshow
Hersteller:	BMG Interactive
Preis:	ca. 80 Mark
Sprache:	Deutsch
System:	Pentium 90, 16 MByte RAM, 4fach CD-ROM

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Gut

Zu mehreren macht die Quizshow wirklich Spaß. Jack ist bisweilen zum Schreien komisch und präsentiert lustige und knackige Rätsel.

GameStar Wertung: 70%

CD-Inhalt 4/98

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Unter Windows 3.1 klicken Sie dazu doppelt auf »STARTER.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.

3 Exklusiv- und 13 weitere Demos, ein Age of Empire-Special, eine volle StarCraft-Zwischensequenz...

und vieles mehr füllen unsere CD mal wieder bis zum Rand. Auch diesmal können wir Ihnen exklusive Top-Titel präsentieren: In den Genuß der Demos Rising Lands, Stratosphere und Panzer Commander kommen diesen Monat ausschließlich GameStar-Leser. Das Echtzeit-Strategiespiel Rising Lands glänzt mit gelungenem Wirtschafts-Part, in Stratosphere ist neben klugem Taktieren auch fliegerisches Können mit fliegenden Schlacht-Inseln gefragt, und Panzer Commander fordert Ihr Geschick beim Führen eines Stahlkolosses.

Nachdem sich eine überwältigende Mehrheit der Leser für das höherwertige MPEG-Video-Format ausgesprochen hat, präsentieren wir Ihnen die neueste Folge von GameStar-TV erstmals nur in der MPEG-Variante, ebenso das Video zum Action-Reißer Incoming. Bitte schreiben Sie uns Ihre Meinung dazu!

Demos

Addiction Pinnball .... Demos\Addiction\3dpin.exe
Adrenix .... Demos\Adrenix\Adrenix.exe
Battlezone .... Demos\Battle\Bzondemo.exe
Dark Omen .... Demos\Darkomen\Darkdemo.exe
Deadlock 2 .... Demos\Deadlock\Dl2_demo.exe
Descent Freespace .... Demos\Freespace\Freespace.exe
Earth Siege 3 .... Demos\Earth3\Es3_atr.exe
Grand Prix 500cc .... Demos\Grand\Gp500.exe
Panzer Commander .... Demos\Panzer\Panzer.exe
Rising Lands .... Demos\Rising\Install.bat
Robo Rumble .... Demos\Robo\Demov11d.exe
Sanitarium .... Demos\Sanitarium\Setup.exe
Seven Year War .... Demos\7year\Sywdemo.exe
Sparkler .... Demos\Sparkler\Sparkler.exe
Stratosphere .... Demos\Strato\Setup.exe
Uprising .... Demos\Uprising\Uprising_Demo.exe

Programme

1 & 1 T-Online Software .... \Diverses\Tonline\Setup.exe
ACDSee .... \Diverses\Acdsee\Win95\Acdsee3222.exe bzw. \Win31\Acdsee1621.exe
Cool Edit .... \Diverses\Cooledit\Cooledit.exe
DirectX 5 .... \Diverses\Directx5\Dx5ger.exe
GameStar-Benchmark .... \Diverses\Idgbench\Setup.exe
GameStar-MCI Check .... \Diverses\Mcicheck\Mcicheck.exe
Hex Workshop 32 .... \Diverses\Hexworks\Hw32v25.exe
Hyper Snap .... \Diverses\Hyper\Setup.exe
MS Active Movie .... \Diverses\Actmovie\Deamov4ie.exe
MS Indeo Video .... \Diverses\Vid4win\Install.exe
Oster Gotchi .... \Diverses\Oster\Ogklsw.exe
Paint Shop Pro .... \Diverses\Paint\Win95\Psp412\Psp414.exe
bzw. .... \Win31\Psp311\Psp311.exe
Prokyon .... \Diverses\Prokyon\Setup.exe
Sci Tech Display Doctor .... \Diverses\Sdd60a\Sdd60a.exe
Shuffle .... \Diverses\Shuffle\Shuffle.exe
Slowdown .... \Diverses\Slowdown\Slowdown.exe
Theme Manager .... \Diverses\Desktop\Desktop_themes.exe
Thunderbyte Anti Virus ... \Diverses\Tbav\Win95\Setup.exe bzw. \Win31\Setup.exe
Vier Gewinnt .... \Diverses\4gewinnt\4win.bat
WinZip .... \Diverses\Winzip\Win95\Wzip32d.exe bzw \Win31\Wzip16d.exe
Wurmagotchi .... \Diverses\Wurm\Wgotch32.exe

Videos

GameStar TV Folge 7 .... \Videos\Gstv9804.mpg
Special: Forsaken .... \Videos\Forsaken.avi
Special: Incoming .... \Videos\Incoming.mpg
Special: Mysteries of the Sith .... \Videos\Mystsith.avi
Vollständige Starcraft-Zwischensequenz .... \Videos\V_star.avi

Patches

Airwarrior 3.00d .... \Patch\Airwar3\Airupdat.exe
Battlespire 1.5 .... \Patch\Battle\Battle.exe
Dark Reign neue Einheiten .... \Diverses\Deluxe\Dark\
Daytona USA Deluxe Direct3D .... \Patch\Daytona*.*
F-16 Fighting Falcon 3Dfx .... \Patch\F-16\Setup.exe
FIFA 98 1.3 .... \Patch\Fifa\Fifav130.exe
Hellfire 1.01 .... \Patch\Hellfire\Hell101.exe
Joint Strike Fighter 1.1 .... \Patch\Joint\Joint.exe
Panzer General 3D 1.2 .... \Patch\Pg3d\Pg2dv102.exe
Pax Imperia 2 .... \Patch\Pax\Pax103.exe
Steel Panthers 3 1.01 .... \Patch\Steel\ Sp3d1_01.exe bzw. Sp3v1_01.exe
Streets of Sim City Voodoo Rush .... \Patch\Streets\Streets.exe
Test Drive 4 1.2 .... \Patch\Tdrive\Tdrive4.exe
Tomb Raider 2 Apocalypse 3Dx .... \Patch\Tomb\Tombapoc.exe
Total Annihilation neue Einheiten .... \Diverses\Deluxe\Total\Units\
Total Annihilation Desktop Theme ....
.... \Diverses\Deluxe\Total\Theme\Total annihilation.theme

Special: Age of Empires

Age of Empires: Desktop-Theme ..... \Diverses\Deluxe\Aoe\Theme\Age of empires
.... (high color).theme
Age of Empires: Grafik-Editor .... \Diverses\Deluxe\Aoe\Drsbuild\Drsbuild.exe
Age of Empires: Kampagnen-Editor ... \Diverses\Deluxe\Aoe\Cpnbuild\Cpnbuild.exe
Age of Empires: KI-Editor .... \Diverses\Deluxe\Aoe\Aiedit\Aiedit.exe
Age of Empires: Neue Kampagnen .... \Diverses\Deluxe\Aoe\Campaign\
Age of Empires: Neue Szenarien .... \Diverses\Deluxe\Aoe\Scenario\
Age of Empires: Sound-Editor .... \Diverses\Deluxe\Aoe\Sound\Setup.exe
Age of Empires: Tempo-Regler .... \Diverses\Deluxe\Aoe\Speed\Aoespeed.exe

Treiber

Elsa Victory 3DX .... \Treiber\Victory*.*
Miro Crystal VRX .... \Treiber\Crystal\95vrx2.exe
Orchid Righteous 3D .... \Treiber\Righteou\Right301.exe
STB Velocity 128 .... \Treiber\Velocity*.*
Diamond Moster Sound .... \Treiber\Monsters\Msnd105m.exe

Exklusiv-Demos

▶ Rising Lands

Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
Festpl.: 30 MByte	

Unsere Exklusivdemo Rising Lands fordert Sie sowohl als Feldherr als auch als Ressourcen-Manager. In der exklusiven Demo-Mission gilt es, eine schlagkräftige Truppe aufzubauen, mit der Sie sich gegen den feindlichen roten Clan durchsetzen können. Dabei müssen Sie stets darauf bedacht sein, ausreichend Nahrung in Form von Kürbissen zur Verfügung zu stellen. Um Gebäude zu errichten und Waffen zu produzieren, sind außerdem Steine aus den Bergwerken und herumliegender Metallschrott vonnöten.



Unser kleines Städtchen blüht und gedeiht.

Aufbau des Imperiums

Errichten Sie zum Horten der Vorräte mit dem Bauarbeiter zunächst eine Höhle, bevor Sie Ihre Farmer ins Feld schicken. Damit das Gebäude in Betrieb genommen werden kann, müssen Sie es, wie alle andern, mit einem Siedler bemannen, den Sie per Doppelklick aus dem Heiligtum locken. Indem Sie STRG gedrückt halten, dann auf das Kürbisfeld im Westen und schließlich auf die Höhle klicken, liefert der Landwirt automatisch seine Ernte ab. Genauso verfährt man auch mit dem Bauarbeiter, den man zu einem der Bergwerke im Osten schickt, und dem Mechaniker, der im Heiligtum ausgebildet wird und die Zahnräder in der Landschaft einsammelt. Errichten Sie Kasernen für die Armee. Damit Ihnen dabei nicht die Siedler ausgehen, müssen Sie ein Lager bauen, das Sie beständig mit Kürbissen versorgen sollten.



Großangriff der Blauen auf das rote Lager.

Linke Maustaste ....Einheit auswählen/angreifen
Linke Maustaste, Rahmen ziehen .....Gruppe wählen
STRG und 1 bis 0 ....Gruppe Zahl zuweisen
1 bis 0 ....Gruppe aufrufen

▶ Stratosphere

Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 120	16 MByte RAM
Festpl.: 35 MByte	

Riesige fliegende Fantasy-Festungen durchkreuzen die magische Stratosphäre unserer zweiten Exklusiv-Demo. Um das Missionsareal von Feinden zu befreien, folgen Sie den Wegpunkten, die auf dem Kompaß durch das gelbe Dreieck markiert sind. Sobald ein gegnerischer Kreuzer sich innerhalb der grünen Radien um Ihr Schiff befindet, läßt er sich mit der Maus anvisieren. Mit den aufgesammelten Überresten zerstörter Gegner werden Schäden an der eigenen Festung automatisch repariert oder neue Teile hinzugefügt. Neben dem Standard-Schlachtschiff dürfen Sie auch selbstkonstruierte Festungen fliegen. Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

Pfeiltasten links/rechts ....Richtung ändern
Pfeiltasten oben/unten ....Schub
Maus ....Fadenkreuz bewegen
Linke Maustaste ....Feuern
C ....Automatische Kamera
B ....Bau-Modus

Stratosphere



Drei fliegende Festungen im Luftgefecht.

Panzer Commander



Unser russischer T-34 greift zwei Tanks an.

▶ Panzer Commander

Simulation	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
Festpl.: 0 MByte	

Unsere dritte Exklusiv-Demo stammt von SSI. Panzer Commander gibt Ihnen die Gelegenheit, die Stahlkolosse des zweiten Weltkriegs zu befehligen. Klettern Sie in einen russischen T-34 und befreien Sie die Stadt Lodz, oder kommandieren Sie einen deutschen Panther-Panzer bei Berlin. Dabei können Sie wahlweise den Platz des Fahrers des Panzerführers oder die verschiedenen Schützenpositionen einnehmen. Auch eine automatische Zielerfassung steht zur Verfügung. Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

Pfeiltasten links/rechts ....Richtung ändern
Pfeiltasten oben/unten .....Beschleunigen/abbremsen
Leertaste ....Feuern
T ....Ziel erfassen
Nummerntastatur ....Turm ausrichten
F1 ....Außenansicht
F6 ....MG-Schütze
F7 ....Kanonier-Perspektive

Spielbare Demos

▶Addiction Pinball

Flipper | Windows 95
Pentium 75 | 16 MByte RAM
Festpl.: 0 MByte

Trotz Zeitbegrenzung lassen sich durch Treffer der markierten Ziele auf dem Worms-Flipper einige der Bonusspiele aktivieren, wie beispielsweise das Hütchenspiel oder der Wildwest-Modus.

Linke Shift-Taste .... Linker Flipper
Rechte Shift-Taste .... Rechter Flipper
Leertaste .... Rütteln

▶Adrenix

Action | Windows 95
Pentium 90 | 16 MByte RAM
Festpl.: 35 MByte

Durch düstere Höhlen und enge Tunnel führt Sie das 3D-Actionspiel Adrenix. Auf der Suche nach Ihrer entführten Freundin schießen Sie sich in Ihrem Kampfgleiter den Weg zur Festung der bösen Medtech Corporation frei. Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

Pfeiltasten .... Hoch, runter, links, rechts
A, Y .... Schub geben/zurücknehmen
STRG .... Laser abfeuern
Leertaste .... Rakete abfeuern
Eingabetaste .... Aktion ausführen

▶Battlezone

Action-Strategie | Windows 95
Pentium 90 | 16 MByte RAM
Festpl.: 34 MByte

Die 4 Trainings- und 2 Kampfmissionen umfassende Demo zu unserem Titelthema vermittelt das faszinierende Spielprinzip von Battlezone. Hier kommandieren Sie nicht als anonymer Befehlshaber Ihre Einheiten, sondern sind als Frontgeneral mittendrin im Kampfgeschehen. In den vier per Sprachausgabe kommentierten Übungsmissionen geht es über einen Hinderniskurs, Sie lernen das Kommando-Interface kennen, werden in die Ressourcenverwaltung eingeführt und üben den Einsatz des Wingman. Ihre neuerworbenen Fähigkeiten müssen Sie nur kurze Zeit später beweisen, wenn ein russischer Großangriff über die Nasa-Station hereinbricht. Die Demo unterstützt 3D-Beschleuniger-Karten.

W, A, D, E .... Schub geben, links, rechts, Sprung
Maus .... Fahrzeug ausrichten
Linke Maustaste .... Waffe abfeuern
Rechte Maustaste .... Waffe wechseln
1 bis 0 .... Kommando-Interface benutzen
ALT .. Angewählte Einheit attackieren/in Marsch setzen
N .... Nächster Wegpunkt
H .... Aussteigen

Battlezone



Ein feindlicher Jäger verglüht im Feuer der Bordkanonen.

▶Dark Omen

Echtzeit-Strategie | Windows 95
Pentium 90 | 16 MByte RAM
Festpl.: 15 MByte

In dieser packenden Warhammer-Umsetzung steht Ihnen eine Echtzeit-Schlacht gegen untote Dämonen bevor. Nach der Truppenaufstellung greifen die finsteren Horden von allen Seiten her an. Um in der Schlacht den Überblick zu behalten, ist jeder Einheit ein Wappen zugeordnet. Mit einem Klick auf das entsprechende Symbol wählen Sie den Verband an; ein Klick auf das Zeichen einer feindlichen Gruppe weist diese als Ziel zu. Der Kommandoblock rechts unten bietet per Mausklick schnellen Zugang zu allen wichtigen Befehlen: Das Sonnen-Icon steht beispielsweise für Spezialattacken und Zaubersprüche.

Pfeiltasten links/rechts .... Schlachtfeld drehen
Pfeiltasten oben/unten .... Heran-, wegzoomen
+/- .... Ändern der Staffelung
F .... Feuern
Linke Maustaste .... Auswählen, attackieren, bewegen

▶Deadlock 2

Strategie | Windows 95
Pentium 90 | 16 MByte RAM
Festpl.: 53 MByte

Kolonisieren Sie per Handel und Eroberung einen ganzen Planeten in der Demo von Deadlock 2. Ein Einzelspieler-Einsatz sowie eine Multiplayer-Partie zu dritt stehen jeweils für 15 Runden zur Auswahl.

F4 .... Baumenü
F7 .... Forschungsmenü
F11 .... Schwarzmarkt
F12 .... Online-Hilfe
ENTER .... Zug beenden

▶EarthSiege 3

Mech-Spiel | Windows 95
Pentium 133 | 16 MByte RAM
Festpl.: 34 MByte | TCP/IP-Netz

Schon jetzt können Sie das Mech-Spiel EarthSiege 3 antesten, sofern Sie (unter Systemsteuerung/Netzwerk) ein TCP/IP-Netzwerk installiert haben. Wollen Sie online antreten, genügt ein Klick auf »Join Game«, um Sie mit Sierras Server zu verbinden. In sechs verschiedenen Arenen auf einem Winter- und einem Wüstenplaneten bekriegen sich die Stahlkolosse in Multiplayer-Schlachten. Aber auch offline läßt sich das Spiel austesten. Die Demo unterstützt 3Dfx-Beschleunigerkarten.

W, X, A, D ...... Schub geben, verringern, links, rechts
1 bis 4 .... Waffen auswählen
Q, Z .... Schilde nach vorne/hinten
R .... Radarreichweite durchschalten
Maus .... Torso bewegen
Linke Maustaste .... Waffe abfeuern
Rechte Maustaste .... Nächstes Ziel erfasssen

Robo Rumble



Gegen Lenkraketen hat Robo keine Chance.

▶Robo Rumble

Echtzeit-Strategie | Windows 95
Pentium 90 | 16 MByte RAM
Festpl.: 23 MByte

Bei Robo Rumble tragen Sie hektische Robotergefechte aus. Während der erste Auftrag nur Übungszwecken dient, müssen Sie im zweiten Einsatz eine gegnerische Basis zerstören. Zwar stehen Ihnen unendliche finanzielle Mittel für den Roboterbau zur Verfügung, aber der Fundus wird nur langsam wieder aufgefüllt. Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

Bild auf, EINFG .... Rauszoomen/reinzoomen
Bild ab, ENTF .... Rechts/links rotieren
POS1, ENDE .... Blickwinkel erhöhen/senken
Linke Maustaste .... Einheit auswählen,
.... Bewegungs-/ Angriffsziel wählen
Rechte Maustaste .... Schneller Positionswechsel
.... auf der Übersichtskarte
Leertaste .... Baumenü

▶Sanitarium

Adventure	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
Festpl.: 83 MByte	

Im Adventure Sanitarium sind Sie auf der Suche nach Ihrem verlorenen Gedächtnis. Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt, um in den Bewegungsmodus zu schalten. Mit dem intelligenten Maus-Cursor untersuchen und verwenden Sie Gegenstände, über denen er seine Form ändert. Das Inventar öffnet sich mit einem Mausklick auf den Charakter.

▶Seven Years War

Echtzeit-Strategie	Windows 95
486 DX4/100	16 MByte RAM
Festpl.: 0 MByte	

In diesem Echtzeit-Strategiespiel ernten Sie Kartoffeln, verarbeiten diese dann in der Mühle und rüsten Ihr Militär mit dem erhaltenen Geld auf.

Achtung: Die Fehlermeldungen beim Start des Programms können Sie ignorieren!

Linke Maustaste ....Gegner attackieren
Linke Maustaste, Rahmen ziehen ......Gruppe wählen

▶Sparkler

Action	Windows 95
Pentium 100	16 MByte RAM
Festpl.: 4 MByte	3Dfx nötig

Sparkler ist ein spaßiges Ballerspiel (im Stile von Klassikern wie R-Type und Asteroids) in aktueller 3D-Optik. Das Spiel benötigt eine 3Dfx-Beschleunigerkarte.

Pfeiltasten ....Schub geben, links, rechts
Shift-Taste ....Photonen abfeuern
Y ....Extrawaffe abfeuern

▶Uprising

Action	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
Festpl.: 53 MByte	3Dfx nötig

Uprising verbindet 3D-Action mit Strategieelementen zum gelungenen Genre-Mix. In drei Trainingseinsätzen macht man Sie mit Ihrem Kommandopanzer, Basisbau und Waffeneinsatz vertraut, bevor es in einer Kampfmission zur Sache geht. Bewegen Sie Ihren Warcat-Tank in das Claim-Feld einer Basis, um eine Zitadelle anzufordern. Waffenfabriken ermöglichen Ihnen, Infanterie, Panzer, Jäger und Bomber zu produzieren, die Sie auf Anforderung im Kampf unterstützen. Die Demo benötigt eine 3Dfx-Beschleunigerkarte.

Pfeiltasten ....Vorwärts, rückwärts, links, rechts
Maus ....Kampfpanzer ausrichten
Linke Maustaste ....Laser abfeuern

Uprising



Gleich gehört die feindliche Basis uns.

Rechte Maustaste ....Raketen abfeuern
F1 ....Infanterie anfordern
F2 ....Panzer anfordern
F3 ....Jäger anfordern
F4 ....Bomber anfordern
F9 ....Zitadelle anfordern
0 ....Taktische Sicht/Cockpit-Sicht wechseln

Sonstige Demos

▶Descent Freespace

Weltraumspiel	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
Festpl.: 0 MByte	

Diese selbstablaufende Demo ermöglicht schon jetzt einen kleinen Ausblick auf das mit Spannung erwartete Weltraum-Actionspiel aus der Descent-Reihe. Freespace verspricht die besten Aspekte von Klassikern wie Wing Commander und X-Wing vs. Tie Fighter in sich zu vereinen. Die Preview finden Sie auf Seite 42.

Grand Prix 500cc



Motorrad-Action auf dem Nürburgring.

▶Grand Prix 500cc

Rennspiel	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
Festpl.: 0 MByte	3Dfx nötig

Live-Spieleaufnahmen von fünf verschiedenen Strecken führt Ihnen die Demo dieser Motorradsimulation vor. Die Demo benötigt eine 3Dfx-Beschleunigerkarte. Haben Sie keine, lohnt sich das Intro-Video, das auf der CD unter \Demos\Grand\Movie \Intro.mpg zu finden ist.

Patches

Eine genaue Beschreibung der Patches finden Sie auf der CD unter »Updates«.

- Airwarrior 3.00d
- Battlespire 1.5
- Dark Reign (neue Einheiten)
- Daytona USA Deluxe (Direct 3D)
- F-16 Fighting Falcon (3Dfx)
- FIFA 98 1.3
- Hellfire 1.01
- Joint Strike Fighter 1.1
- Panzer General 3D 1.2
- Pax Imperia 2
- Steel Panthers 3 1.01
- Streets of Sim City (Voodo Rush)
- Test Drive 4 1.2
- Tomb Raider 2 (Apocalypse 3Dx)
- Total Annihilation (neue Einheiten)
- Total Annihilation (Desktop Theme)

Leserprogramme

▶Ostergotchi

Pünktlich zu Ostern: Die Tamagotchi-Variation unseres Lesers Frank Meyer.

▶Prokyon

Dieses actionreiche Weltraumspiel stammt von unserem Leser Christoph Stüber.

▶Shuffle

Der Klassiker Pong in einer MS-DOS-Version unseres Lesers Kay Kochan.

▶Vier gewinnt

Eine Umsetzung des Klassikers von unserem Leser Christian Rösch.

▶Wurmagotchi

Unser Leser Dennis Faas sandte uns seine eigene Tamagotchi-Version.

Schicken Sie uns Ihre Programme!

Haben Sie ein spannendes Computerspiel oder ein nützliches Tool programmiert? Dann schicken Sie Ihr Programm an:

IDG Entertainment Verlag
GameStar – Lesersoftware
Brabanter Str. 4
80805 München

Wir veröffentlichen jeden Monat die besten Einsendungen auf unserer CD. Auch selbstkreierte Szenarien für aktuelle Spiele nehmen wir gerne an.











GameStar TV, Folge 7: Kann ein Raumschiff sinken? Wo bitte geht's zum Notausgang? Ist Schnee kalt?

Treiber

Wir präsentieren Ihnen die allerneusten Treiber für die wichtigsten Grafik- und Soundkarten. Eine genaue Beschreibung finden Sie im CD-Menü unter »Treiber«.

Elsa Victory 3DX
Miro Christal VRX
Orchid Righteous 3D
STB Velocity 128
Diamond Monster Sound

Programme

Bei einigen Programmen handelt es sich um Shareware, die Sie nach einiger Zeit registrieren lassen müssen.

▶ACDSee

Ein universeller Grafikbetrachter in zwei Versionen für Windows 3.1 und 95.

▶Active Movie

Mit dem Video-Treiber für Windows 95 genießen Sie unsere neuen MPEG-Videos .

▶Cool Edit 96

Gutes Shareware-Programm zum Editieren von Samples und Wave-Dateien.

▶DirectX 5

Die Runtime-Version der neuesten Auflage von Microsofts Spieleschnittstelle Direct X.

▶Display Doctor 6.0a

Der Display Doctor bietet das richtige Programm in allen Grafikfragen.

▶GameStar Benchmark

Sowohl ein Direct3D-Bechmark als auch einer für MS-DOS sind enthalten.

▶GameStar MCI-Check

Der MCI-Check entfernt zuverlässig alte MPEG-Treiber vom System.

▶Hypersnap DX

Programm zum Anfertigen von Screenshots von Windows-95-Spielen.

▶Paint Shop Pro 4.1

Das bewährte Universal-Tool für Grafikbearbeitung und zum Selbermalen.

▶SlowDown

Einfache Softwarebremse für Windows 95 von unserem Leser Robert A. Hanne.

▶Special: Age of Empires

Als Special präsentieren wir Ihnen diesen Monat die neuesten Missionen, Kampagnen und Tools für den Strategiehit. Lesen Sie dazu bitte den Report auf Seite 26.

▶T-Online Zugangssoftware

Die aktuelle T-Online Zugangssoftware von 1&1 inklusive MS Internet Explorer und Netscape Navigator sowie Freistunden.

▶Theme Manager

Mit der Shareware Theme Manager können Sie Ihren Desktop aufpeppen.

▶Thunder Byte Anti Virus

Virenkiller der Thunderbyte-Profis für Windows 95 und für DOS/Windows 3.1.

▶Video for Windows

VfW-Treiber für Windows 95 und 3.1.

▶WinZip 6.2

Der bekannte Windows-Packer.

Videos

▶GameStar TV 04/98

Aufgrund von Platzmangel und der überwältigenden Leserresonanz bringen wir Folge 7: Startanic diese Ausgabe ausschließlich im MPEG-Format.

▶Special: Forsaken

▶Special: Incoming

▶Special: Mysteries of the Sith

▶Exklusiv: Starcraft-Zwischensequenz

Starcraft



Nur bei uns: eine komplette Starcraft-Sequenz.

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

Zum Raustrennen und Abheften

Tips & Tricks Inhalt 4/98

Kampftaktiken für Astronauten

Battlezone

Strategien und die ersten Missionen

Dark Omen

So vernichten Sie Fürst Balor

Myth

Alle 14 Missionen durchgespielt

Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

4/98

Lesen Sie auf Seite 151: **Neue Tips & Tricks-Seitenzahlen!**

Tips&Tricks-Index aller bisherigen Ausgaben

Spieletitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Counter (Tips & Tricks-Seitenzahl)

Tips & Tricks: Bis zu 1.000 Mark Belohnung!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tips&Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztip bis hin zur mehrseitigen Komplettlösung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Für aufwendige Lösungen mit Screenshots, Karten oder anderem Material landen bei Veröffentlichung bis zu 1.000 Mark auf Ihrem Bankkonto.

Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie vier Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muß von Ihnen stammen.
- Die Lösung darf nur unserem Verlag vorliegen. Bei größeren Texten geben wir Ihnen Bescheid, ob wir sie veröffentlichen können.
- Schicken Sie uns größere Beiträge bitte auf Diskette(n). Speichern Sie Texte möglichst im Word- oder ASCII-Format (»MS-DOS-Text«), und legen Sie einen Ausdruck des Textes bei. Bilder und Karten sind uns als GIF-, TIF- oder PCX-Dateien willkommen.
- Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tips & Tricks
Brabanter Str. 4
80805 München
oder an:
tips@gamestar.de

0205

Neu: Seiten-Counter für Sammler

Ab dieser Ausgabe bekommen unsere Tips-Seiten zusätzliche, vierstellige Counter als Seitenzahlen.

Warum die neuen Counter?

Mit den zusätzlichen Seitenzahlen finden Sie bestimmte Cheats, Kurztips oder Lösungen noch einfacher. Besonders dann, wenn Sie die Tips aus jedem Heft sammeln und abheften.

Wie funktioniert das?

Die Counter erhöhen sich fortlaufend durch alle neuen Ausgaben: Wenn beispielsweise ein Tips-Teil mit der Seitenzahl 0205 endet, finden Sie den ersten Tip der folgenden Ausgabe bei Counter 0206.

Wie sammle ich am besten?

Heften Sie die herausgetrennten Tips-Seiten einfach hintereinander ab – nach Ausgabe 4/98 folgt also 5/98. Die Tips-Titelseite des aktuellen Hefts kommt ganz nach vorne in den Ordner – der Index dient so als ständig aktualisiertes Inhaltsverzeichnis.

Was mache ich mit alten Tips?

Wer die bereits erschienenen Tips umnummerieren möchte: Die Tabelle zeigt, welcher Counter der jeweils ersten Tips-Seite jeden Hefts entspricht.

Ausg.	Seite = Counter	Ausg.	Seite = Counter
10/97	203 = 0001	01/98	205 = 0083
11/97	173 = 0027	02/98	161 = 0119
12/97	230 = 0052	03/98	167 = 0149

Age of Empires

Zu Microsofts Echtzeit-Hit gibt's einen neuen Cheat: Tippen Sie »DARKRAIN« ein, um Ihre Bogenschützen in Bäume zu verwandeln. Damit können Sie prima den bösen Feind ausspionieren. Wenn die Baumschützen angegriffen werden (oder sich ein Holzfäller drohend nähert), nehmen sie ihre wahre Gestalt an.



Age of Empires: Die wundersame Verwandlung eines Bogenschützen in einen Baum.

Alarmstufe Rot: Vergeltungsschlag

Die Missions-CD zu Alarmstufe Rot – Vergeltungsschlag legt eine Datei mit Namen »expand2.mix« im Alarmstufe-Rot-Stammverzeichnis an. Darin sind wichtige Werte aller Einheiten aufgeführt. Unter dem jeweiligen Namen findet man beispielsweise den Eintrag »cost«. Hier können Sie die Kosten für alle Verbände editieren, indem Sie einfach eine andere Zahl eingeben – fertig ist die Billig-Einheit. »Strength« verändert die Kampfstärke, »Sight« die Sichtweite und »Speed« die Geschwindigkeit. Vorsicht: Legen Sie eine Sicherheitskopie der Datei an, bevor Sie ihre Veränderungen ausführen, um jederzeit wieder auf die von den Designern beabsichtigten, ausgewogenen Werte zurückgreifen zu können.

Anstoss 2

Zum Fußball-Manager Anstoss 2 schickte unser Leser Matthias Eberhard aus Ertingen einen Tip, mit dem Sie ordentlich Geld verdienen können – leider nur im Spiel... Vereinbaren Sie mit einem Spieler eine möglichst hohe fixe Ablösesumme mit einer Option für Ihren Verein und relativ kurzer Laufzeit. Warten Sie, bis der Vertrag des Spielers ausläuft und sich ein gieriger Interessent meldet. Ziehen Sie nun die Option – der Vertrag des Spielers verlängert sich um ein Jahr. Der andere Verein wird aber netterweise trotzdem die Ablöse bezahlen.

Battlespire

Mit einem einfachen Trick kann man mit hohem Punktekonto in Bethesdas Rollenspiel starten: Schaffen Sie einen neuen Charakter, und kaufen Sie alle magischen Tränke. Speichern Sie die Daten, klicken Sie auf »Cancel«,



Battlespire: Gegner stellen keine Probleme mehr dar.

und bestätigen Sie. Kreieren Sie noch einen neuen Charakter, und öffnen Sie den Ausstattungsbildschirm. Sie werden feststellen, daß der Verkaufspreis der Tränke höher ist als vorher. Verkaufen Sie nun alle Tränke, und wiederholen Sie die Prozedur, bis Sie so viele Punkte haben, wie Sie brauchen, um gleich richtig durchzustarten.

Croc

Alex Stratkhov aus Köln schickte uns die Codes für die ersten Level der Kroko-Hüpferei. Die Prozentzahl gibt an, wie weit das Spiel nach Eingabe des Codes bereits fortgeschritten ist.

Passwort (Pfeiltasten)	Fortschritt
▲◀◀◀◀▼▼▲◀▲▼▶▶▲	2 %
▶▲◀▲◀▲▲▶◀▶▲▶◀▲▼	4 %
▼◀▲▶◀▼▶◀▶◀▶▼◀◀	6 %
▲▶▼◀◀▼▼▲◀▶▶▼▶▶▲	8 %
▶▼▼▲◀▲▲▶◀▲▲▶◀▲▼	10 %
◀▲▲▲▶▶▼▲◀▶▲▶▲◀▼	14 %
▶▼◀▲▶▶▲▶◀▶▲▶◀▲▼	16 %
▼▶▲▶▶◀▶◀▶◀▶▶▼◀◀	18 %
◀▲▶▲◀▶▼▲◀▲▲◀▲◀▼	20 %
▲◀▼◀▶◀▼▲◀▶▶▼▶▶▲	22 %

Dark Reign

TIP 1: Von unserem Leser Thomas Weber aus Wernigerode stammt ein Tip, wie Sie dem Gegner bei Dark Reign leicht den Geldhahn abdrehen: Dazu verwandeln Sie einfach einen Aufklärer in einen Stein oder einen Baum und setzen ihn direkt über einer gegnerischen Wasserquelle ab. Solange die Einheit dort steht, kann die Quelle nicht benutzt werden. Wenn Sie so alle Wasserquellen in Reichweite des Gegners blockieren, schneiden Sie ihn komplett von der Grundversorgung ab.

TIP 2: Bei Dark Reign lassen sich außerdem die Werte der Einheiten leicht bearbeiten. Im Verzeichnis »darkreign \data\deftxt« gibt es eine Datei namens »units.txt«. Öffnen Sie diese mit einem Editor, zum Beispiel dem Wordpad. Sie finden dann die Werte für alle Einheiten. Einige Zeilen unter dem jeweiligen Truppennamen steht »setstrength« für die Stärke der Einheit. Wer hier 500 einträgt, bekommt einen besonders schlagkräftigen Truppentyp.

Darkening

TIP 1: Privateer 2 – The Darkening ist als EA Classics und auf der Compilation 3 Mega Games wiederveröffentlicht worden. Folgende Cheats helfen bei der Space-Opera: Öffnen Sie während des Flugs die Navigationskarte, drücken Sie die Taste »F«, und geben Sie statt des Ziels einen der Cheats ein.



The Darkening: Das beste Schiff mit perfekter Ausrüstung gleich zu Beginn.

Cheat	Wirkung
REP ME UP	Raumschiff wird repariert
PETY PETY	Nachbrenner auffüllen
CHILL OUT	Temperatur sinken lassen
NO TALENT	Unverwundbarkeit
NAPALM	Unendlich Nukes

TIP 2: Wenn Sie in einem schon begonnenen Spiel reich werden wollen, müssen Sie sich Ihre genaue Kredits-Menge notieren, den Spielstand speichern und in den Hex-Workshop laden. Rechnen Sie den notierten Kontostand per Hex-Calculator von Dezimal- in Hex-Zahlen um. Suchen Sie nun nach dieser Hex-Zahl, um sie durch »60E3316« zu ersetzen.

TIP 3: Frederick Haugh aus Hechingen schickte uns einen Hexcheat zu The Darkening: Dazu speichert man gleich zu Beginn eines neuen Spiels ab und lädt die entsprechende Datei in den



Auf CD: HexWorkshop 32

Hex Workshop 32

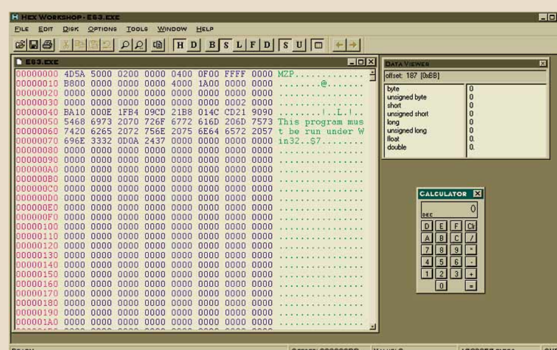
Auf der aktuellen GameStar-Cover-CD finden Sie die neuste Version des Hex Workshop 32, der unserer Meinung nach der zur Zeit beste Hex-Editor ist. Um damit einen unserer Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte bitte unbedingt berücksichtigen:

1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an. So vermeiden Sie, daß bei einem eventuellen Malheur der mühsam erarbeitete Spielstand futsch ist – einfach zurückkopieren.

2. Starten Sie den Hex Workshop, und laden Sie über »File/Open...« die zu bearbeitende Datei ein.

3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge. Die entsprechende Zeile (Offset) können Sie, falls bekannt, über »Edit/Goto« suchen lassen. Wissen Sie nur die Zeichenfolge oder Teile davon, hilft Ihnen der Hex Workshop über »Edit/Find« weiter.

4. Prüfen Sie immer, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl gemeint ist. Sie können mit dem enthaltenen Hex-Calculator auch Zahlen umrechnen lassen. Der funktioniert wie ein Taschenrechner: Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein (Hex oder Dec), tippen Sie die Zahl, und klickenSie dann im Display einfach noch einmal auf Hex/Dec.



Mit HexWorkshop 32 können Sie Save-Dateien oder Exe-Files manipulieren. Legen Sie aber vorher eine Sicherheitskopie an!

5. Markieren Sie die zu bearbeitenden Einträge. Sie können sie nun einfach mit den Cheat-Werten überschreiben.

6. Vergessen Sie abschließend nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex Workshops wieder abzuspeichern.

Hex-Editor. Die beiden Einträge »BC34« müssen durch »60E3316« ersetzt werden. Wir haben die entsprechenden Stellen in der abgedruckten Tabelle rot hervorgehoben.

Darkening – HexCodes

00000010	0000	0006	5354	4152	5400	5641	5253	0000
00000020	00C4	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
00000030	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	BC34
00000040	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
00000050	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
00000060	0000	0000	0000	0200	0000	0000	0000	0000
00000070	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
00000080	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
00000090	0000	0100	0000	0000	0000	0000	0000	0000
000000A0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
000000B0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
000000C0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
000000D0	0000	0000	0000	0000	0000	FFFF	FFFF	0000
000000E0	0000	0000	0000	4249	5453	0000	0044	0080
000000F0	2100	0020	1CF0	5A3A	917F	ABEF	F7C7	DFFF
00000100	FFFF	FF03	0000	0000	0000	0000	0000	0000
00000110	0000	0000	0000	FFFF	EB4B	BE0F	6029	80F8
00000120	FFFD	FFFF	FFFF	FFFD	FFFF	0100	0000	0000
00000130	0000	504C	4159	0000	00C8	0000	0000	BC34
00000140	0000	0000	0000	0200	0000	0000	0000	0000
00000150	0000	0000	0000	FFFF	FFFF	FF00	0000	FF00
00000160	0000	FF00	0000	FF00	0000	FF00	0000	FF00

Diablo Hellfire

TIP 1: Da man Spielstände aus dem Hauptprogramm Diablo in Hellfire nicht sofort laden kann, muß man zu einem einfachen Trick greifen, um seine bewährten Charaktere ins Add-on hinüberzuretten. Man kopiert einfach einen der alten Speicherstände »single_X.sv« (wobei »X« die Nummer des Spielstands angibt) ins neue Hellfire-Verzeichnis. Dann benennt man die Datei in »single_X.hsv« um. Wenn eines Ihrer Hellfire-Savegames schon diesen Namen hat, wählen Sie einfach eine andere Zahl aus. Und schon kann der Charakter in Hellfire eingesetzt werden. Alle Werte und das Bargeld des Recken werden übernommen, die restlichen Gegenstände leider nicht. So müssen Sie bei Hellfire nicht auf Ihren mühsam aufgepäppelten Lieblingshelden verzichten.

TIP 2: Ralf Wetschera schrieb uns, wie man bei Hellfire (Version 1.01, der Patch befindet sich auf unserer aktuellen CD) einen weiteren Charakter spielen kann: Erstellen Sie einfach eine Datei namens »command.txt« im Hellfire-Verzeichnis. Die öffnen Sie, tragen »babariantest« ein und speichern. Wenn Sie Hellfire jetzt neu starten, dürfen Sie auch einen Barbaren auswählen. Der sieht zwar aus wie der Krieger, ist aber stärker, versetzt sich per Rage-Skill vorrübergehend in Berserker-Wut und kann ein zweihändiges Schwert in einer Hand führen.

Dungeon Keeper

Akito Takahashi aus Obertshausen schickte uns einen Tip für Bullfrogs Dungeon Keeper, zu dem gerade die Gold-Version erschienen ist: Wählen Sie den Standort für eine Falle aus, und verkaufen Sie das Gerät, während es ein Imp von der Handwerkskammer zum gewähnten Ziel transportiert. Dadurch bekommen Sie die Produktionskosten für die Falle erstattet, dürfen sie aber trotzdem behalten.

Dungeon Keeper: Deeper Dungeons

The Deeper Dungeons plaziert bei der Installation die beiden Dateien »Map00050.txt« bis »Map00074.txt« ins gewählte Verzeichnis. Hier können Sie die Grundeinstellungen der Levels mit einem gewöhnlichen Texteditor bearbeiten. Die Zahl hinter dem Eintrag »start_money« steht für Ihr Startkapital. Ändern Sie die Ziffer bedenkenlos in eine Summe Ihrer Wahl. »Max_Creatures« nennt die Höchstzahl der Monster, die sich in diesem Level in Ihren Dungeon verirren können.

Fallout

TIP 1: Alexander Schönwolff aus Vlotho weiß, wie man bei Interplays Fallout in Städten Leute eliminiert, ohne es mit der ganzen Gang zu tun zu bekommen: Dazu setzt man Dynamit oder Plastiksprengstoff ein und aktiviert den Timer. Dann wendet man den Diebstahl-Skill auf das Opfer an und schmuggelt das Dynamit rüber, ohne etwas zu stehlen. Anschließend sollten Sie sich schnell in Sicherheit bringen.

TIP 2: Um viele Erfahrungspunkte zu sammeln, sollten Sie eine gute Rüstung und eine ordentliche Waffe haben. Damit marschieren Sie zum (noch nicht »gelösten«) Deathclaw Abschnitt, um alle Gegner zu beseitigen und das Gelände zu verlassen. Anschließend rasten Sie mindestens 30 Minuten, heilen sich, laden die Waffe nach und greifen im gleichen Gebiet die neu aufgetauchten Feinde an. Dieser Vorgang läßt sich beliebig oft wiederholen.

FIFA ’98

Christoph Böttcher aus Friedrichsthal hat Tips, um die fast perfekten Torwarte des aktuellen FIFA zu schwächen.

TIP 1: Wer das Niveau des Torwarts herunterschrauben will, ruft den Editor und dann »Spieler bearbeiten« auf. Nun sucht man den Spieler Mokhtar vom Club Selango aus Malaysia, stellt

ihn auf Torwart (TW) um und setzt alle seine Werte auf Minimum. Somit verbleibt eine Punktebalance von 84. Die restlichen Punkte werden auf Kopfball, Fitneß und Schußkraft verteilt. Danach speichern!

TIP 2: Den so geschaffenen »Schwarzen Peter« transferieren Sie dann zu Ihrem nächsten Gegner. Stellen Sie zum Schluß diesen Torwart im Menüpunkt »Team-Management« in die gegnerische Startaufstellung.

TIP 3: Wahlweise können Sie auch im Transfer-Menü alle Keeper des nächsten Gegners verkaufen. Dann rückt für den fehlenden Torwart ein Feldspieler in die Startaufstellung, wodurch Ihre Chancen rapide ansteigen.

TIP 4: Dank der Controller-Auswahl vor dem Spiel können Sie für kurze Zeit in die Haut des Gegners schlüpfen. Durch fleißiges Foulen und die darauf folgenden Roten Karten kann die Zahl der Kontrahenten vermindert werden. Wenn die Gegenmannschaft ausreichend geschwächt ist, können Sie mit Ihrem Team weiterspielen.

TIP 5: Um den Konkurrenten allgemein zu schwächen, gehen Sie vor Spielbeginn ins Team-Management. Hier verändern Sie die Startaufstellung, indem Sie beispielsweise nur schlechte Spieler auswählen. Sogar im laufenden Match lassen sich Fußballer der Gegenseite ein- und auswechseln: Ändern Sie dazu den Controller, und Sie haben Zugriff zum Team-Management.

Gnap

TIP 1: Der Enterich Platypus ist der »Schlüssel« zu vielen Rätseln. Wenden Sie deshalb versuchsweise jeden Gegenstand auf ihn an, und schicken Sie den Erpel in allen Situationen nach vorne. Gleich zu Beginn läßt sich so der Autoschlüssel mit Hilfe der Matsch-Gras-Maske ergaunern.

TIP 2: Wenn man in der Biker-Bar dem freundlichen Herrn neben der Jukebox die Münze überreicht und dann die Glückswürfel aus dem Auto an dem Geldstück festbindet, hat man mehr als nur einen Versuch, den passenden Song auszusuchen.

TIP 3: Um an den Schraubenschlüssel zu gelangen, verpaßt man dem Enterich eine der Zigarren der beiden Lümmel beim Lebensmittelhändler.

Heavy Gear

Wer »Strg«, »Alt« und »Shift« gleichzeitig gedrückt hält und »CHECKMATEIN2« eintippt, beendet die aktuelle Mission erfolgreich – bekommt allerdings keine Punkte gutgeschrieben.

Jack Nicklaus 5

TIP 1: Riskieren Sie ruhig etwas bei der Schwungstärke. Jack Nicklaus 5 reagiert (im Gegensatz zu den illustren Konkurrenzprogrammen) auch bei Schlägen über die 12-Uhr-Stellung hinaus unempfindlicher auf Ihre eventuellen Ungenauigkeiten.

TIP 2: Geht mal ein Schlag daneben, ist ein Rehit allemal besser, da sich der Ball bei Jack Nicklaus kaum vernünftig droppen läßt.

TIP 3: Besonders bei Chips, vor allem hangaufwärts, sollten Sie die Trajectory im Options-Menü auf »hoch« stellen.

TIP 4: Der Wind ist bis zu Stärken von über 10 Meilen pro Stunde ein äußerst laues Lüftchen, dem Sie bei der Berechnung der Ballkurve so gut wie keine Beachtung schenken sollten.

Master of Orion 2

Im soeben als Budget-Spiel neu erschienenen Strategieknaller von Microprose sind einige Cheats versteckt, die mit gedrückter »Alt«-Taste einzugeben sind.

Cheat	Wirkung
CRUNCH	Schließt im Planetenbildschirm das Bauprojekt ab
EINSTEIN	Alle Technologien
ISEEALL	Zeigt alle Planeten und Spieler
MENIO	Schließt die aktuelle Forschung ab
MOOLA	1.000 Credits
CANBONLY1	Alle Computerspieler verbünden sich gegen Sie
ALLAI	Die Gegner-KI ändert sich



Master of Orion 2: Das aktuelle Bauprojekt wird sofort fertiggestellt.

MechWarrior 2: Mercenaries

Halten Sie in Activisions Vorzeige-Mechsimulation während einer Mission die Tasten »Strg«, »Alt« und »Shift« gleichzeitig gedrückt, um die Cheats auf der nächsten Seite einzugeben.

Tips & Tricks: Bis zu 1.000 Mark Belohnung!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tips&Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztip bis hin zur mehrseitigen Komplettlösung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Für aufwendige Lösungen mit Screenshots, Karten oder anderem Material landen bei Veröffentlichung bis zu 1.000 Mark auf Ihrem Bankkonto.

Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie vier Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muß von Ihnen stammen.
- Die Lösung darf nur unserem Verlag vorliegen. Bei größeren Texten geben wir Ihnen umgehend Bescheid, ob wir sie veröffentlichen können.
- Schicken Sie uns größere Beiträge bitte auf Diskette(n). Speichern Sie Texte möglichst im Word- oder ASCII-Format (»MS-DOS-Text«), und legen Sie einen Ausdruck des Textes bei. Bilder und Karten sind uns als GIF-, TIF- oder PCX-Dateien willkommen.
- Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tips & Tricks
Brabanter Str. 4
80805 München
oder an:
tips@gamestar.de

Cheat	Wirkung
SUPERFUNKICALIFRAGISEXY	Unverwundbarkeit
ISEENFIREANDISEENRAIN	Unendlich Munition
OOOHHHLLLAAALLLAAA	Hitzesuschende Munition
ITSDABOOOMB	Atomisiert den angezielten Mech
INMYBEAUTIFULBALLOON	Ihr Mech erhält Jump-Jets
REDJACKANDTIKRULES	Zerstört den angezielten Mech
LIKETHECOMSTARBABY	Die Mission gewinnen
ONETIMEEVERYTIME	Schaltet die Zeitkompression um
CRAZYSEXYCOOL	Volle Jump-Jets
BEHOLDMYGLORY	Freie Kamera
ANTIJOLT	Extra-Zeit ein/aus
FLASHYFLASHY	Auto-Gruppieren ein/aus

Monkey Island 3

Um die bisweilen lästigen Seekämpfe von Monkey Island 3 zu gewinnen, muß man einfach »Shift« und »V« drücken und dann mit »X« bestätigen.



Monkey Island 3: Überspringen Sie mit einem Tastendruck die lästigen See-Kämpfe.

Netstorm

Geben Sie im Spiel ».CHEATORAMA 8675309« ein, um auf alle Missionen zugreifen zu können. Außerdem erscheint ein Cheat-Menü, mit dem Sie 10.000 Sturm-Einheiten erhalten.

Powerboat Racing

Damit Sie mit Ihrem Rennschiffchen nicht baden gehen, sollten Sie unsere feucht-fröhlichen Tips beachten:

TIP 1: Oft wechselt die Strecke genau in dem Moment, in dem die Meute die entsprechende Stelle passiert. Wenn Sie die Augen offenhalten und blitzschnell reagieren, können Sie unter Umständen die Abkürzung als einziger nutzen und somit den entscheidenden Vorsprung herausfahren.

TIP 2: Ihre Leistung bei den vielen Sprung-Gelegenheiten ist mit entscheidend. Wenn es nicht möglich ist, sie zu umfahren, sollten Sie darauf achten, relativ waagrecht zu springen und kurz vor der Landung die Schnauze nach oben zu nehmen, um sofort



Powerboat Racing: Steuern Sie zur Abwechslung doch mal ferngelenkte Mini-Boote.

wieder auf die maximal mögliche Beschleunigung zu kommen.

TIP 3: Überholmanöver gelingen am besten mit einer Formel-1-mäßigen Taktik: Auf der Geraden im Windschatten bleiben, kurz vor der Kurve ausscheren und die Biegung auf der wesentlich günstigeren Innenbahn in Angriff nehmen. Hierbei kann auch der Gegner ohne viel Risiko von der Ideal-Linie abgedrängt werden.

TIP 4: Wenn Sie als Spielernamen SML eingeben, dürfen Sie mit ferngesteuerten Mini-Booten um die Wette rasen.

Seven Kingdoms

Falls Sie Probleme bei Seven Kingdoms haben, helfen einige Cheats weiter. Allerdings reduziert das ihre Punktzahl auf null und kennzeichnet Sie als Schummler. Um den Cheat-Modus zu aktivieren, geben Sie »!!!@@@###« ein.

Cheat	Wirkung
C	1.000 Geld mehr
\	1.000 Nahrung mehr
T	Alle Technologien
M	Deckt die Karte auf
;	Mehr Einwohner in der gewählten Stadt
B	Das gewählte Gebäude ist fertig
Z	Schnellbau-Modus an/aus
U	Ihr König ist unsterblich

Die Siedler 2

Mit einem kleinen Trick kann man bei Die Siedler 2 beliebig viele Hauptquartiere bauen – das klappt auch mit der Gold-Edition. Wenn man »WINTER« (in Großbuchstaben) eingibt, erscheint rechts oben ein Ausrufezeichen. Dann klickt man mit der Maus auf das Hauptquartier und anschließend auf einen beliebigen flachen Platz außerhalb des eigenen Gebiets. Es erscheint die Frage, ob man ein Hauptquartier bauen möchte. Wer die bejaht, erhält ein weiteres Dorfzentrum. Auf diese Art und Weise können Sie Ihren Einflußbereich schnell und billig ausdehnen.



Die Siedler 2: Hauptquartier-Verdoppelung zum Nullarif.

Starfleet Academy

Unser Leser Sebastian Waage aus Rostock machte uns darauf aufmerksam, wie man bei Starfleet Academy auch mit aktivierter Tarnvorrichtung schießen kann. Man schaltet mit »F2« auf Außenansicht und ruft sofort nach Aktivierung der Tarnvorrichtung Alarmstufe Rot auf. Wenn das fast gleichzeitig geschieht, kann man auf Warp gehen und die Gegner hinterrücks erledigen. Allerdings sollten die Waffen dazu auf manuell gestellt sein.

Uprising

Für Ubi Softs spannenden Strategie-Action-Mix hat Ralf Lütz aus Alfter einige grundlegende Tips parat.

TIP 1: Investieren Sie das Geld aus gewonnenen Einsätzen in die Panzerung Ihrer Warcat. Die besten Waffensysteme sind Laser gegen Bodeneinheiten sowie Cupid-Raketen für Geschütztürme und Bodeneinheiten. Gegen Gebäude und Panzer helfen Helix-Raketen, Granaten und Mörser, während man den Flammenwerfer bevorzugt gegen die Infanterie einsetzt.

TIP 2: Wenn viele Bodeneinheiten angreifen, schützen Sie Ihre Basis am besten mit zwei Geschütztürmen und einer SAM-Site. Angriffe erfolgen meist von mehreren Seiten, übernehmen Sie zur effektiven Abwehr die Kontrolle über die Zitadelle.

TIP 3: Wenn der Gegner eine Zitadelle ruft und man das Trägerschiff rechtzeitig sichtet, kann man es leicht zerstören.

Wing Commander: Prophecy

Um bei Prophecy unbegrenzte Kanonen-Munition und Raketen zu bekommen, müssen Sie nur die Datei »Prophecy.exe« in den Hex-Editor laden. An der Adresse 422B7 ändern Sie das Hex 48 in 90, an der Adresse 65777 das Hex 49 in 90. Schließlich überschreiben Sie an der Adresse 659C9 das Hex 48 mit 90.

Worms 2

TIP 1: Aus Österreich schickte uns Christoph Lukasiewicz Cheats zum Würmer-Kultspiel. Man muß sie während des Spiels eingeben und mit der Backspace-Taste bestätigen (bei »**BACKFLIP**« zweimal).

Cheat	Wirkung
SUPERSHOPPER	Acht Geheimwaffen erscheinen
REDBLOOD	Bei Treffern bluten die Würmer
HIGHJUMP	Doppelte Sprungkraft
BACKFLIP	Rolle rückwärts
GODMODE	Unverwundbare Würmer

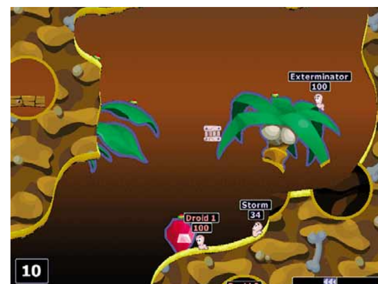
TIP 2: Wenn man ein neues Team namens »TEAM17Microprose« erschafft, hat man im Spiel alle Waffen. Außerdem kann man im Levelgenerator noch die folgenden Cheats eingeben.

Cheat	Wirkung
OSSETT	Worms-1-Level
ONDEADLYGROUND	Napalm-Fässer statt Minen

Unser Leser Sebastian Brinks aus Osthellermark schickte uns noch weitere Tips zum Kultspiel.

TIP 3: Um mit einer Granate sicher zu treffen, muß ein Wurm in offener Landschaft auf dem Gegner stehen. Nun stellt Ihr Kriech-Krieger den Timer auf vier Sekunden, wirft die Granate so weit wie möglich senkrecht nach oben und verduftet schleunigst.

TIP 4: Wenn man in der Endphase des Spieles nur noch einem Super-Wurm mit 200 Punkten gegenübersteht und keine der starken Waffen mehr hat, hilft eine einzige Cluster-Bombe auf den Kopf des Feindes. Das geht am besten, wenn der Gegner an einer Wand steht. Sobald die Bombe den Kopf trifft, gehen auch die Tochterbomben auf der Super-Einheit los. HH



Worms 2: Mehr Extra-Waffen sorgen für Abwechslung beim Würmer-Plätten.

Lehrgang für Autoknacker

Grand Theft Auto

»Leser helfen Lesern« – unter diesem Motto haben wir Ihre besten Tips zu Grand Theft Auto gesammelt.

Das Actionspiel Grand Theft Auto von DMA ist vor allem bei unseren jüngeren Lesern sehr beliebt – uns graut schon etwas vor dem Tag, an dem sie stolz ihren Führerschein entgegennehmen... Wir haben die besten aller Tips-Einsendungen unserer Leser zusammengefaßt. Bitte beachten Sie, daß wir aus Platzgründen die Autoren leider nicht namentlich nennen können – das Honorar bekommen sie natürlich trotzdem. Zusätzliche Tips für Autoknacker finden Sie auch im GameStar 03/98 auf Seite 170.



Wenn Sie hier ein Auto sprengen, gibt's viele Punkte.

EXTRA- *Aufträge*

TIP 1: Stillstehende und versteckte Fahrzeuge bergen häufig besonders honorierte Extra-Aufträge.

TIP 2: Bessere Waffen liegen oft in Hinterhöfen.

Autos **VERKAUFEN**

TIP 3: Autos lassen sich an Häfen verkaufen, die auf den Karten am Schiffssymbol zu erkennen sind. Dazu stellen Sie das Auto einfach unter dem Kran ab, steigen aus und kassieren den Verkaufspreis.

TIP 4: Falls Sie verfolgt werden: Hüpfen Sie über Autos – Ihre Jäger müssen drumherumlaufen.

RÜCKWÄRTS *fliehen*

TIP 5: Können Sie zu Fuß den Cop nicht abschütteln, laufen Sie rückwärts. Er wird aufhören zu schießen und versuchen, Sie festzunehmen. Jetzt müssen Sie nur noch kurz den Abzug betätigen.

7FACHE *Punktzahl*

TIP 6: Wenn man jemanden aus dem Auto zerrt und dann überfährt, gibt's die siebenfache Punktzahl – noch mehr, wenn man einen Polizisten aus seinem Wagen lockt und den Cop damit überrollt.

Explosive **KETTEN-REAKTION**

TIP 7: Besonders viel Geld kann man verdienen, indem man viele Wagen dicht aneinander parkt und dann per Beschuß zur Explosion bringt. Für jedes in der Kettenreaktion zerstörte Auto bekommt man doppelt so viel Geld wie für das vorhergehende. Nach etwa jedem fünften Wagen sollte man in den Sprayshop fahren, damit keine Polizei kommt.

ZÜGE *kapern*

TIP 8: Wer in der Eisenbahn einen Schuß abgibt, kann den Zug selbst auf den Gleisen vorwärts und rückwärts steuern. Dabei sollte man allerdings nicht mit dem anderen Zug zusammenstoßen.

STROM- *Schläge*

TIP 9: Feuert man auf Personen, die gerade aus einem Zug aussteigen, rennen die Passagiere auf die Gleise und bekommen einen Stromschlag.

TIP 10: Gelingt es, ein Opfer an einer Wand zu zerdrücken, statt es nur zu überfahren, regnet es doppelt so viel Geld. Vermeiden Sie dabei eigene Schäden.

SCHULBUS *als Fluchtfahrzeug*

TIP 11: Sollte gerade kein Panzer verfügbar sein: Der gelbe Schulbus hält einiges aus und ist eigentlich überall zu finden. Verfolgende Polizeiwagen zerschellen nach mehreren Ramm-Versuchen am Heck.

TIP 12: Bei Straßensperren sollten Sie kurz vorher scharf abdrehen, damit die unvorsichtigen Verfolger in die Barrikaden krachen. So erledigt sich die brenzlige Situation meistens von selbst, ohne daß Sie einen Schuß abgeben müssen.

Die Fahrzeuge und ihre Daten

Autotyp	Geschwindigkeit	Panzerung	Verkaufspreis
Beast GTS	sehr schnell	sehr leicht	12.000
Bug	mittel	mittel	2.000
Bulldog	mittel	mittel	8.000
Bus	sehr langsam	sehr schwer	—
Challenger	mittel	mittel	4.000
Countash	sehr schnell	leicht	12.000
Impaler	schnell	leicht	8.000
Italy	sehr schnell	leicht	8.000
Jugular	schnell	mittel	8.000
Limousine	mittel	schwer	—
Löschfahrzeug	langsam	sehr schwer	—
Motorrad	schnell	leicht	2.000
Mundano	mittel	mittel	2.000
Notarztwagen	schnell	schwer	—
Oldtimer	schnell	leicht	8.000
Omnibus	sehr langsam	sehr schwer	—
Panzer	sehr langsam	sehr schwer	—
Penetrator	sehr schnell	sehr leicht	8.000
Pickup	langsam	mittel	4.000
PorkaTurbo	sehr schnell	leicht	8.000
Portsmouth	langsam	mittel	4.000
Stallion	schnell	mittel	6.000
Stinger	sehr schnell	sehr leicht	—
Streifenwagen	sehr schnell	leicht	—
Superbike	sehr schnell	leicht	10.000
Tanklaster	sehr langsam	schwer	—
Taxi	mittel	mittel	2.000
Thunderhead	schnell	mittel	8.000
Transporter	langsam	schwer	6.000
Ü-Wagen	langsam	schwer	8.000
Werkstattwagen	sehr langsam	schwer	6.000

Durch abgesperrte **TORE**

TIP 13: Große Fahrzeuge wie Busse, Löschfahrzeuge oder Tanklaster kann man dazu benutzen, in abgesperrte Areale vorzudringen. Dazu parkt man vor dem Tor oder Zaun sein Vehikel und klettert darunter durch – schon ist man auch auf der anderen Seite der Sperre.



Die Joggergruppen sind ein wahrer Punktesegen.

TIP 14: Bei allzu vielen Verhaftungen und nervenden Polizisten fahren Sie einfach einen Tanklastzug in einen Bombshop, parken ihn unter dem nächsten Polizeihauptquartier und lösen den Sprengsatz aus. Halten Sie dabei unbedingt großen Sicherheitsabstand!

PIEPSER *beachten*

TIP 15: Die lohnendsten Aufträge erhalten Sie oft über den Piepser. Achten Sie also immer auf eintreffende Nachrichten, um keine Mission zu verpassen.

PANZER- *Kanone*

TIP 16: Bei manchen Panzern läßt sich die Kanone mit der Feuern-Taste auslösen; die Wirkung entspricht ungefähr der einer Bazooka.

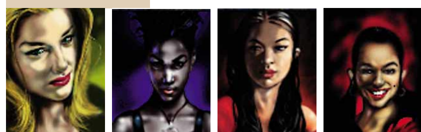
TIP 17: Schaffen Sie es, eine der Joggergruppen zu überfahren, regnet es Tausende von Punkten.

Der **DIAGNOSE-** *Modus*

TIP 18: Der sogenannte Diagnose-Modus ist besonders praktisch. Geben Sie als Charakternamen »PORKCHARSUI« ein. Um den Cheat zu aktivieren drücken Sie dann die »+«-Taste. Mit den Ziffern auf der numerischen Tastatur können Sie nach einem Neustart durch die aktuelle Stadt scrollen, mit »*« (ebenfalls auf dem Ziffernblock) gibt's volle Munition für alle Waffen. »K« und »L« zoomen das Bild. »C« zeigt Position, Geschwindigkeit, Schäden und Namen Ihres Vehikels an. »D« erstellt ein Bildschirmfoto und speichert es unter »dumpx.tga« im GTA-Verzeichnis ab. Diesen Cheat sollte man allerdings nur mit der DOS-Version benutzen.

Vier Extra- **FAHRER**

TIP 19: Sind Ihnen die männlichen Fahrer auf Dauer zu langweilig? In GTA können Sie auch unter vier Frauen wählen. Stellen Sie dazu im Sprachenmenü »Englisch« ein, suchen Sie sich eine der Damen aus, und stellen Sie die Sprache wieder auf deutsch. Anschließend dürfen die Bilder der Fahrerinnen aber nicht mehr durchgeschaltet werden!



Mit einem Trick fährt eine dieser Damen Ihr Auto.

Level 1: Liberty City

KAPITEL 1: *Extraleben*

TIP 20: Falls Sie es noch nicht wissen: Je ein Extraleben liegt in West Telleberg, North Guernsey Hill, North Island Heights und auf der kleinen Insel neben Law Island. Die erreichen Sie, indem Sie mit einem Superbike todesmutig mit Höchstgeschwindigkeit über die Sprungschanze neben der Brücke hüpfen.

KAPITEL 2

TIP 21: Nördlich von Estoria liegt eine versteckte Überfahrt nach Law Island, wo zwei Panzer warten. Im zweiten Level (Heist Almighty) steht ein Panzer unter dem Gitterdach bei North Fort Law. Sie kommen in das Gebäude, indem Sie mit einem Polizeiwagen hineinfahren oder ein großes Fahrzeug (Bus, Truck etc.) vors Tor stellen und darunter her kriechen. Mit diesem Trick sind auch andere Tore kein Problem.

PANZER *erobern*

Level 2: San Andreas

KAPITEL 1: *Amoklauf*

TIP 22: Im ersten Kapitel steht auf dem Parkplatz vom Southwest Aye Village ein Kleinbus mit einem »Amoklauf«-Extra. Steigen Sie einfach ein, um für zwei Minuten die ferngesteuerten Autos lenken zu können. Wenn Sie die Modelle in eine Hare-Krishna-Kolonne jagen, winken besonders viele Punkte.



In diesem Kleinbus sind ferngesteuerte Buggies.

TIP 23: In Southeast Woodside wartet ein Panzer samt Amok-Extra auf einer Insel, die Sie zu Fuß oder im Auto von Süd nach Nord übers Festland erreichen – hier liegt ein unsichtbarer Weg.

TIP 24: Ein weiterer Panzer nebst Amok-Extra ist auf dem Fabrikgelände beim West Sailors Wharf abgestellt. Suchen Sie den wuchtigen Verkehrsteilnehmer zwischen den Hallen.

KAPITEL 2: *Monstertrucks*

TIP 25: Während des zweiten Levels warten unterhalb des Krankenhauses in East Atlanta Heights und im Norden von Central Richman Monstertrucks samt Amoklauf. Viel Erfolg bei der Punktejagd!

GOLDEN *Gate Bridge*

TIP 26: Neben der Golden Gate Bridge kommen Sie durch ein Haus und über eine unsichtbare Glasplatte auf die kleine Insel, auf der ein Panzer steht.

TIP 27: Eine weitere Insel im Südwesten birgt ein nützliches »Info«-Symbol. Fahren Sie damit nach West Atlantic Heights in den Park und immer nach links an der Wand entlang bis zu einem offenen Eingang, hinter dem ein zweites Panzerfahrzeug parkt.

RAKETEN- *werfer*

TIP 28: Bei North East Woodside liegt nördlich der Stiegen ein Raketenwerfer und in South East Chinatown ein Flammenwerfer – beide mit einem Amok-Extra.

Level 3: Vice City

KAPITEL 1: *Auf die Insel*

TIP 29: Fahren Sie südlich von Vice Beach zu den Docks, und laufen Sie über die Fußgängerbrücke zur Insel. Hier steht ein Panzer, mit dem Sie auch feuern und kräftig Punkte kassieren können; die Brücke am anderen Ende führt wieder zum sicheren Festland.

TIP 30: Auf den beiden Krankenhausdächern in Little Dominica und Greek Heights liegen Multiplikatoren, die Ihren Score hochschnellen lassen.

KAPITEL 2: *Versteck*

TIP 31: Der Friedhof im Süden von Little Bogota eignet sich sehr gut als Versteck vor der Polizei, da Ihnen die Cops hier nicht mit dem Auto folgen.

TIP 32: Auch im zweiten Kapitel ist der Panzer auf der Insel aus Tip 26 wieder für Sie verfügbar. MD

Feuer frei auf den Mond

Battlezone

Das Astronautenleben ist kein Zuckerschlecken: Essen aus der Tube und böse Feinde. Gegen letztere können wir Ihnen beistehen...

Activisions Battlezone bringt sowohl Echtzeit-Strategen als auch Action-Freaks zum Jubeln. Doch im Gegensatz zu Command& Conquer oder Dark Reign, wo man das Schlachtfeld von oben im Blick hat, ist es bei Battlezone ganz anders: Inmitten des brandenden Kampfgetümmels aus seinem Cockpit heraus gezielte Befehle zu erteilen, erfordert einige Übung. Wir haben Tips für die ersten Schritte, Standardsituationen und die ersten drei US-Missionen zusammengestellt.

Allgemeine Tips

BEFEHLE lernen

TIP 1: Auch wenn es sich simpel anhört: Prägen Sie sich die wichtigsten Befehlskombinationen ein! Vor allem schnelle Kommandofolgen an Recycler, Fabriken und Ihre Offensivtruppen sind entscheidend. Wer zu lange braucht, seine Wingmen zur Verteidigung heranzuholen oder ein Reparatur-Kit zu ordern, hängt schnell am Fallschirm.

MUNITION nachladen

TIP 2: Munition ist das A und O bei Battlezone. Achten Sie auf Ihren Vorrat – er schwindet auch bei kurzen Feuergefechten rapide. Laden Sie unbedingt frische Geschosse, bevor Sie einen Großangriff starten, und schicken Sie Ihre Begleiter ebenfalls zum Munition-Fassen.



Laden Sie rechtzeitig Munition nach.

TIP 3: Die SLF-Waffenkammer versorgt Sie und Ihre Truppen auch über große Distanz mit Reparatur-Kits und Munition. Schützen Sie diese Anlage unbedingt – sonst ertönt im schönsten Frontalangriff nur noch das unangenehme Klicken einer leergefeuerten Waffe.

RECYCLER nutzen

TIP 4: Wenn keine Waffenkammer zur Verfügung steht, muß der Recycler ausreichen: Ordern Sie immer mal wieder Reparatur-Kästen und Munition, damit sie im Notfall schon bereitliegen.

TIP 5: Eine Kampfeinheit sollte sich immer in Ihrer Nähe halten. Falls Ihr Vehikel stark beschädigt oder leergeschossen ist, können Sie schnell umsteigen.

Basisbau leichtgemacht

Sofort PRODUKTION aufnehmen

TIP 6: Wenn Ihre Produktionsanlagen (Recycler, Fabrik etc.) noch nicht mit Energie versorgt sind, sollten sie schleunigst zu den nächstgelegenen Geysiren schweben. Falls die ungünstig liegen, können Sie später immer noch mit Ihrer Basis umziehen – zunächst ist es wichtiger, Abwehrtürme, Sammler und Truppen herzustellen.

Basis STRUKTURIEREN

TIP 7: Der Bau einer gut strukturierten Basis erfordert einige Überlegungen: Einerseits darf Ihr Camp nicht zu weit verstreut sein, weil es sich dann schlecht verteidigen läßt, andererseits blockieren dicht gedrängte Bauten das Schußfeld von Geschütztürmen.

An der FRONT produzieren

TIP 8: Wenn Sie aus dem Briefing oder nach dem Neustart einer gescheiterten Mission in etwa wissen, von wo feindliche Angriffe zu erwarten sind, sollten Sie Recycler und Fabrik an der dem Feind zugewandten Seite Ihrer Basis installieren; natürlich nur, wenn hier auch ein Geysir entspringt. Die Gefahr eines Verlusts wird durch den Vorteil leicht wettgemacht, daß frisch produzierte Einheiten sofort zur Stelle sind und nicht erst zur Front marschieren müssen. Außerdem bleiben die Wracks zerstörter Fahrzeuge nahe beim Recycler liegen.

Genügend SAMMLER bereithalten

TIP 9: Sie sollten immer zwei bis drei Scavenger-Sammler bereitstehen haben. Ersetzen Sie zerstörte Schlepper daher sofort. Falls der nächstgelegene Schrotthaufen weit entfernt ist, lohnt sich der Aufbau einer Sammler-Flotte, die stetig Metall heranschafft.

Abwehr feindlicher Attacken

Eilig TÜRME bauen

TIP 10: Zu Beginn einer Mission ist es wichtig, schnell rund ein halbes Dutzend Geschütztürme aufzustellen. Die sollten sich gegenseitig sichern können und ein freies Schußfeld haben – achten Sie also auf genügend Abstand zu anderen Gebäuden.



Zahlreiche Geschütztürme sichern Ihr Überleben.

TIP 11: Auch Gefechtstürme sind mobil. Bevor Sie also neue teuer produzieren, lohnt es sich, die bereits vorhandenen kurzerhand zur nächsten Verteidigungslinie zu beordern.

HÜGEL nutzen

TIP 12: Kraterränder oder Hügelketten sind für Ihre Abwehrtürme ideale Standorte, da sie aus der erhöhten Position auch über eigene Truppen und Gebäude hinwegfeuern können.

TIP 13: Neben einer stationären Verteidigungsarmee aus schweren Panzern hält man auch eine schnelle Eingreiftruppe aus leichten Tanks oder Spähern bereit, die Attacken auf Sammler oder schwach verteidigte Stellungen abwehren kann.

Fliehende **VERFOLGEN**

TIP 14: Verfolgen Sie fliehende Gegner. Die ziehen sich nämlich oft zu ihrer Heimatbasis zurück, was Ihnen langwierige Aufklärungsaktionen erspart. Außerdem sind Flüchtende meist schwer angeschlagen und brauchen nur noch einen finalen Treffer abzubekommen.

Auf zum Angriff!

Auf **PANZERUNG** *achten*

TIP 15: Setzen Sie sich bei Attacken auf feindliche Basen und Großverbände immer in das am besten gepanzerte Vehikel, das zur Verfügung steht. Das ist zwar nicht immer das kampfstärkste, aber am sichersten: Im Kampfgetümmel endet Ihr unrühmlicher Schleudersitz-Flug sonst schnell tödlich.

ARTILLERIE *einsetzen*

TIP 16: Mörser und andere Artillerie sind ideale Waffen gegen Gebäude und langsame Gegner, da Sie aus sicherer Distanz Ihre Magazine leerfeuern können, bevor Sie zum Nahkampf übergehen. Auch in Battlezone empfiehlt sich die alte Panzertaktik, von einem Hügel herab zu feuern und wieder hinter der Deckung zu verschwinden.

TIP 17: Die raubvogelartigen Scouts sind zwar schnell, aber unterbewaffnet. Setzen Sie einzelne Jäger daher nur in Aufklärungseinsätzen, Rettungsmissionen und gegen angeschlagene Opfer ein.

Waffen **KOMBINIEREN**

TIP 18: Stark gepanzerte Gegner oder Gebäude beharkt man mit verbundenen Bordwaffen, die man mit »Strg« und »F8« bis »F12« zusammenfaßt.

Abgeschossen! Was nun?

Im **SCOUT** *fliehen*

TIP 19: Wenn Sie abgeschossen wurden und fliehen müssen, ist der Scout die richtige Wahl: Er ist schnell bei Ihnen und holt Sie aus dem Gefahrenbereich.

Einen **TURM** *übernehmen*

TIP 20: Notfalls können Sie auch in einen Ihrer Geschütztürme klettern, denn das ist allemal sicherer, als ungeschützt zu Fuß weiterzukämpfen: Rufen Sie einen Turm herbei, steigen Sie ein, und drücken Sie die »K«-Taste – erst dann kann der Turm auch feuern.

Fahrzeuge **ERBEUTEN**

TIP 21: Falls keine freundliche Kampfeinheit bei Ihnen ist, hilft der Griff zum Scharfschützen-Gewehr: Peilen Sie einen feindlichen Piloten durchs Zielfernrohr an (er ist als heller Fleck im Cockpit zu erkennen), und schießen Sie ihn aus seinem Sitz. Denken Sie aber daran, daß Sie nur wenig Munition haben und sich mit dem Sniper-Gewehr nicht bewegen können!



Der feindliche Pilot erscheint als heller Fleck im Visier.

Die ersten drei US-Missionen

Die beiden Scavenger **ESKORTIEREN**

MISSION 1: Der kalte Krieg auf dem Mond beginnt ganz harmlos mit einer simplen Eskorte. Solange Sie keinen Scavenger-Sammler gebaut haben, erscheint auch kein Gegner – Sie sollten deshalb ein paar ungestörte Übungsrunden mit den verschiedenen Kampf-Vehikeln drehen, denn dies ist Ihre letzte Gelegenheit. Steigen Sie anschließend wieder in den Grizzley-Panzer ein, und erteilen Sie dem Recycler den Bauauftrag für einen Scavenger. Wenn der fertiggestellt ist, folgt man ihm zum Trümmerfeld und bekämpft die dort herumlungernden sowjetischen Jäger. Der Schutz des zweiten Scavengers ist genauso problemlos.

TÜRME *richtig plazieren*

MISSION 2: Diesmal wird schon schärfer geschossen. Lassen Sie den Command Tower hinter sich, und fliegen Sie schleunigst Richtung Südosten in die Wüste, um die ersten beiden sowjetischen Jäger abzuschießen. Daraufhin erscheint Ihr Recycler, der zum Geysir zwischen Kommandoturm und den Solaranlagen beordert wird und fortan laufend Geschütztürme produziert. Die positioniert man am Tower – mit freiem Schußfeld auf die Wüste. Mit den eintreffenden Reserven wird die letzten Attacke abgewehrt, die vom Süden her erfolgt. Anschließend sind die beiden Transporter zur Startplattform zu eskortieren.

Transporter **ESKORTIEREN**

Fliegen Sie voraus, und räumen Sie die lauernden Feinde aus dem Weg. Sobald Sie bei den Transportern am Zielort sind, ist die Mission bestanden.

Das **ARTEFAKT** *bergen*

MISSION 3: Recycler und Fabrik folgen Ihnen zum nächsten Geysir-Paar. Hier produziert der Recycler zwei Sammler und fünf bis sechs Geschütztürme, die sich neben und zwischen den beiden Produktionsanlagen gefechtsbereit machen. Von nun an stellt die Fabrik Kampftruppen und einen TUG-Transportschlepper her. Wenn der Befehl zur Aufklärung der sowjetischen Streitmacht eintrifft, fliegen Sie mit zwei Wingmen zu Nav-Punkt 5 und kümmern sich dort um die wenigen Sowjet-Jäger. Die zurückgelassenen Truppen und Türme sollten mit Gegenangriffen alleine fertig werden.



Mission 3: Lassen Sie den Schlepper nicht entkommen!

ARTEFAKT *einsammeln*

Ihr Schlepper sammelt anschließend unter Geleitschutz das Artefakt ein und kehrt zur Basis zurück. Falls ein sowjetischer Transporter Ihnen das Alien-Objekt unterwegs wegschnappt, müssen Sie ihn abschießen und sich das Artefakt zurückholen. MD

Tips von den Programmierern

Anstoss 2 – Verlängerung

Auch zur Zusatz-CD liefern wir wieder Tips direkt von den Entwicklern.

Seinen Qualitätsvorsprung gegenüber anderen Managern baut Ascarons Anstoss 2 in der Verlängerung nochmals deutlich aus. Neue Features schreien allerdings nach neuen Tips, die den Weg zur Meisterschaft erleichtern.

Zusätzliche **HILFE**

TIP 1: Neben den Tips auf dieser Seite finden Sie auch in der medizinischen Abteilung eine kleine Hilfsfunktion, die Sie mit allerlei zusätzlichen Tips versorgt. Ein Besuch lohnt sich auf jeden Fall!

Neue **FÄHIGKEITEN**

TIP 2: Wie schnell die Spieler neue Fähigkeiten dazulernen, hängt neben dem körperlichen Zustand hauptsächlich vom Training ab. Die Basisergebnisse pro Trainingseinheit lassen sich wie folgt berechnen:

Fähigkeit ist...	Gewinn
schwer zu lernen	1% mit 50% Wahrscheinlichkeit
mittelschwer zu lernen	1%
leicht zu lernen	2%

FORM *auffrischen*

Es können aber auch Punkte von bereits erarbeiteten Fähigkeiten wieder abgezogen werden:

Pro Verletzungswoche:	-2% bei allen Eigenschaften
Pro Woche andere Eigenschaft als Ziel:	-2% bei allen Eigenschaften
Pro Woche ohne Training für diese Fähigkeit:	-1%
Pro Woche Urlaub:	-1% bei allen Eigenschaften

Es lohnt sich also, auch bereits antrainierte Stärken hin und wieder aufzufrischen.

JUGEND *trainieren*

TIP 3: Beim Jugendtraining können Sie diverse Fähigkeiten Ihrer zukünftigen Stars bereits in jungen Jahren herausbilden. Hier die Folgen aller Schwerpunkte, wobei das Training bewirkt, daß auf dem jeweiligen Gebiet keine negativen Eigenschaften bei Ihren Jugendlichen vorkommen. Lassen Sie zum Beispiel verstärkt Technik trainieren, werden Sie keine technisch schwachen Jugendspieler haben.

Technik:	30% der Spieler sind technisch begabt 10% können Freistöße schießen 10% der Mittelfeldspieler sind Spielmacher
Schnelligkeit:	30% der Spieler sind schnell
Kopfballstärke:	30% der Spieler sind kopfballstark
Laufstärke:	30% der Spieler sind laufstark
Kampfstärke:	30% der Spieler erhalten das »Zweikampf«-Attribut 10% der Spieler sind Führungspersonen 10% der Spieler sind Kämpfernaturen
Cleverneß:	20% der Spieler sind Schwalbenkönige 20% der Spieler sind Männer ohne Nerven
Charakterschulung:	30% der Spieler sind Führungspersonen

Günstige **VERTRÄGE** *abschließen*

TIP 4: Bei der Beurteilung eines Angebots durch einen Spieler sind zunächst einmal vier grundsätzliche Faktoren entscheidend. Diese werden je nach Alter des Spielers unterschiedlich gewichtet. Die Kenntnis dieser Gewichtung kann Ihnen bei Vertragsverhandlungen so manche Mark ersparen.

Alter	bis 24 J.	24 bis 30 J.	31 bis 36 J.	über 36 J.
Fixgehalt	50%	45%	44%	40%
Auflaufprämien	30%	25%	26%	25%
Laufzeit	5%	10%	15%	30%
Fixe Ablöse	15%	20%	15%	5%

Bei den anderen Vertragsoptionen sind vor allem Stammplatzgarantien und gute Möglichkeiten für eine vorzeitige Vertragsauflösung sehr begehrt.

PLEITE *vermeiden*

TIP 5: Oft wird vergessen, daß der Verkauf der Anzeigetafel im Notfall eine Menge Geld bringen kann. Wenn Ihr Verein über eine Videowand verfügt, sind das immerhin drei Millionen Mark.

UFO- *Entführung*

TIP 6: Wird einer Ihrer Spieler von einem UFO entführt, sollten Sie nicht gleich Ihren Spielstand neu laden. Warten Sie zwei Wochen ab, es lohnt sich.

AUSLÄNDER *einbürgern*

TIP 7: Pro Jahr haben Sie nur genau zehn Möglichkeiten, Spieler anderer Länder einbürgern zu lassen. Dann hat Ihr Verband keine Lust mehr. Die Chance, daß sich ein ausländischer Spieler einbürgern läßt, wird durch zwei Faktoren bestimmt:

1. Durch die Mühe, die Sie sich geben.
2. Durch den Abstand (in Punkten), den der Spieler von seiner eigenen Nationalmannschaft hat.

Die genauen Wahrscheinlichkeiten für eine Einbürgerung entnehmen Sie bitte der folgenden Tabelle. Die Spaltenüberschriften geben an, wie sich die Wahrscheinlichkeit verändert, wenn der Spieler näher an seine eigene Nationalmannschaft herankommt.

	Mehr als 1 P.	mehr als 0,5 P.	bis zu 0,5 P.
Direkte Entscheidung	40%	25%	10%
Vorgespräch, dann Entscheidung	60%	40%	20%
Angebot, dann Entscheidung	80%	55%	30%
Vorgespräch und Angebot, dann Entscheidung	100%	70%	40%

Eine Anfrage ist sinnlos, wenn der Spieler bereits im Kader einer Nationalmannschaft steht.

SPIEL-MACHER *einsetzen*

TIP 8: Schaffen Sie sich ein Übergewicht im Mittelfeld. Wenn Sie die zentrale Position im Mittelfeld mit einem Spieler besetzen, der über die Eigenschaft »Spielmacher« verfügt, erhalten Sie einen Punkt Bonus auf Ihr Mittelfeld. Bei einer negativen Eigenschaft wird Ihnen ein Punkt abgezogen. MG

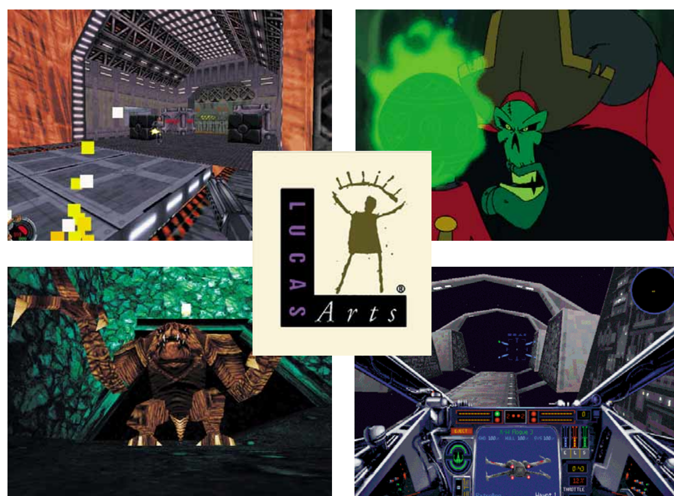
Jede Karte nimmt an der Verlosung teil

Mitmachen und gewinnen

Die Meinung unserer Leser interessiert uns sehr! Unter allen ausgefüllten Mitmachkarten verlosen wir die folgenden Spitzenpreise im Wert von über 13.000 Mark.

Einsendeschluß ist der 31. März 1998.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



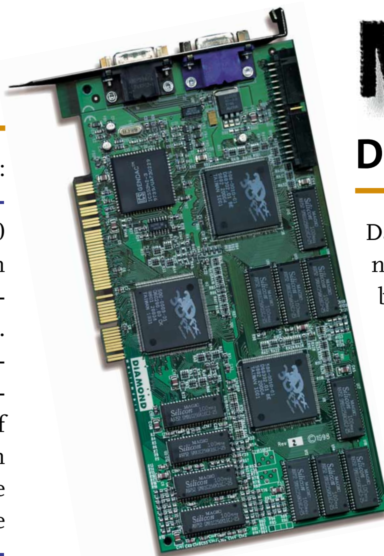
LUCASARTS

LucasArts-Fans legt Softgold zum diesjährigen Osterfest ein ganz dickes Ei ins Nest: **10 mal** gibt es das **große Spezialpaket** im Wert von jeweils ca. **400 Mark** zu gewinnen. Es besteht aus **X-Wing vs. Tie Fighter** inklusive der **Balance of Power** Mission-CD, **Jedi Knight** plus dem nagelneuen Add-on **Mysteries of the Sith**, **Monkey Island 3** und – als besonderem Leckerbissen – seltenen Lucas-Arts-Käppis und T-Shirts. Gesamtwert aller Pakete: ca. **4.000 Mark**.

THRUSTMASTER



Steuergehilfen aller Art spendiert Thrustmaster: **5 mal** gibt's das originell konzipierte **Rage-Gamepad** zu gewinnen (Wert je ca. 100 Mark) sowie **6 mal** das **Formula One**, den Weltmeister unter den PC-Lenkrädern (Wert je ca. 250 Mark). Als besonderes Schmankerl wartet auf Profi-Piloten dann noch **2 mal** die ca. 500 Mark teure **FLQS16 / TQS-Kombi**, mit der sich selbst der störrischste Jet himmlisch leicht dirigieren läßt. Gesamtwert: rund **3.000 Mark**.



Monster 3D II

DIAMOND

Das Kult-Modell unter den 3D-Beschleunigern legt noch mal einen Zahn zu: Nur bei GameStar gibt es die brandneue, **540 Mark** teure **Monster 3D II** jetzt schon zu gewinnen, und zwar insgesamt **5 mal**. Satte 8 MByte RAM sowie der fantastische **Voodoo-2-Chipsatz** ermöglichen selbst noch bei 1024 mal 768 Pixeln gigantisch hohe Frameraten. Inklusive eines üppigen Spielebundles beträgt der Gesamtwert aller fünf Monster 3D II ca. **2.700 Mark**.

CREATIVE LABS



Erdbeben-Bässe zaubern die High-end-**Boxen** des Soundspezialisten Creative Labs ebenso locker aus ihren Membranen wie zarte Harfenklänge. **3 mal** stiftet Creative die **PC Works CSW100** (Wert je ca. 200 Mark), **2 mal** die **Soundworks CSW200** (Wert je ca. 350 Mark) und als Krönung das Spitzenmodell **Microworks CSW 350** (Wert ca. 650 Mark). Gesamtwert: ca. **2.000 Mark**.

STB

Ungebremsten Spielespaß verspricht die **Velocity** von STB Systems. Der Riva-128-Chip verhilft der Karte zu blitzschneller 3D-Grafik, 4MByte SGRAM sorgen für augenschonendes Arbeiten am Monitor. Wer einen der mitgelieferten Spielehits lieber am Fernseher zockt, ist dank der Video-Ausgänge ebenfalls bestens bedient. **5 mal** verlost STB die ca. 350 Mark teure **Grafikkarte**, Gesamtwert: etwa **1.800 Mark**.





Kreuzzug ins Ungewisse

Windows 98

Was bringt Windows 98 den Spielernaturen? Wir haben uns Microsofts neuesten Betriebssystem-Hype speziell unter dem Aspekt der Spieletauglichkeit ganz genau angesehen.

Schwerpunkt

Als 1985 das erste Windows erschien, war es so gut wie unbrauchbar. Dreizehn Jahre später will Microsoft mit einem Betriebssystem glänzen, das speziell auf die Wünsche der früher verpönten Spielergemeinde Rücksicht nimmt. Irgendwann im zweiten Quartal 1998 soll es soweit sein: Dann plant Microsoft, endlich sein fast schon sagenumwobenes Windows 98 auf den Markt zu bringen.

Ursprünglich war das Projekt mit dem Entwicklungsnamen Memphis als Windows 97 angekündigt, doch verschiedene Verzögerungen ließen den angepeilten Veröffentlichungstermin weit hinein in dieses Jahr rutschen. Einer der Gründe dafür ist die bis vor kurzem noch fehlende Update-Möglichkeit für Windows-3.x-Benutzer. Microsoft entschied sich – der Absatzzahlen wegen – auch dieser gerade in Deutschland noch sehr großen

Gruppe den Zugang zu Windows 98 zu ermöglichen. Wann das Programm denn nun genau erscheint, steht allerdings noch nicht fest. Das dürfte neben den Erfahrungen mit den zahlreich verteilten Beta-Versionen zu einem großen Teil auch davon abhängen, wie es im Rechtsstreit zwischen Microsoft und den amerikanischen Justizbehörden weitergeht. Noch steht nämlich die Entscheidung aus, ob Windows 98 auch in einer Version ohne beziehungsweise mit »deinstalliertem« Internet Explorer 4.0 angeboten werden muß.

Windows-Historie

Juni 1985	Windows 1.0
Januar 1986	Windows 1.0 auf Deutsch
März 1987	Windows 386 und Windows 2.0
Mai 1990	Windows 3.0
April 1992	Windows 3.1
Oktober 1992	Windows für Workgroups
Januar 1993	WfW 3.11
April 1994	Windows NT 3.1
August 1995	Windows 95
Januar 1997	Windows NT 4.0
2. Quartal 1998	Windows 98

Windows 98 selbst testen

Wer es gar nicht mehr erwarten kann, hat seit dem 27. Februar die Möglichkeit, im Rahmen eines Preview-Programmes die Beta-3-Version von Windows 98 für teure 29 Mark unter http://www.microsoft.com/germany käuflich zu erwerben. Der Spaß hält jedoch nicht allzu lange vor, da die Beta 3 exakt am 24. August dieses Jahres ausläuft und das System fortan nicht mehr bootet. Auch das Rückdatieren der Systemuhr im Bios hilft dann nicht mehr weiter. Was die endgültige Vollversion kosten wird, steht noch nicht fest; die meisten unter Ihnen werden Windows 98 aber sowieso mehr oder weniger freiwillig beim Neukauf eines Rechners oder von Komponenten wie Festplatten, Prozessoren und Mainboards mit dazugepackt bekommen. Wie Sie den Look und einen Teil der nützlichen Windows-98-Features jetzt schon quasi zum Nulltarif erhalten, verraten wir Ihnen ab Seite 194 in diesem Schwerpunkt.

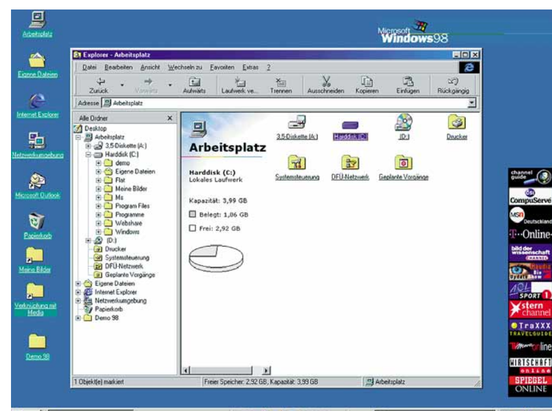
Das kann Windows 98

Windows 98 ist sicherlich kein Quantensprung wie Win 95 im Vergleich zu Windows 3.11. Nach wie vor handelt es sich um kein reines 32-Bit-Betriebssystem wie etwa Windows NT, wofür inzwischen wohl hauptsächlich die große Spielerschar verantwortlich ist. Dank des DOS-Unterbaus und der damit gegebenen Kompatibilität zu älterer 16-Bit-Software laufen auch in Zukunft die allermeisten älteren Spiele und Anwendungsprogramme ohne große Probleme. Ansonsten stand die deutliche Ausrichtung auf das Internet im Vordergrund. So sucht zum Beispiel Windows 98 bei Bedarf selbständig und weitgehend unbemerkt im weltweiten Datennetz nach den neuesten Gerätetreibern und vollzieht dann automatisch das Update. Bequem, aber ein Greuel für diejenigen, die gerne wissen wollen, was in ihrem Computer genau vorgeht.

Da sich in den mittlerweile zweieinhalb Jahren seit Erscheinen von Windows 95 im Bereich der Hardware sehr viel getan hat, wurde Win 98 auf den aktuellen Stand gebracht, was die Unterstützung neuer Technologien angeht. Dazu gehören AGP-, DVD- und USB-Support ebenso wie der gleichzeitige Einsatz mehrerer Grafikkarten und Monitore.

Ein Herz für Spieler

Daß gerade Windows-95-basierte Systeme zu einem guten Teil hauptsächlich der Unterhaltung in Form von Spielen dienen, ist natürlich auch Microsoft längst aufgefallen. Deshalb wurde alles getan, um diesem Käuferzirkel ein Update so schmackhaft wie möglich zu machen. Die DOS-Kompatibilität wurde nicht nur beibehalten, sondern angeblich sogar erhöht: DOS-basierte Programme sollen nun noch besser im Fenster beziehungsweise im Vollbildmodus in einer DOS-Box laufen. Außerdem wurde das umständliche Treiberhandling älterer Versionen deutlich vereinfacht, das bislang gerade bei den Grafikkarten-Updates oft zu heillosem Durcheinander führte. Leider wird Microsoft nicht sein anfängliches Vorhaben umsetzen, DirectX in der Version 6.0 einzubauen, das neben den eigentlichen D3D-Funktionen auch Teile der Voodoo- und PowerVR-Schnittstellen mit in Direct3D integriert. Vor Ende 1998 soll es damit nun doch nichts werden. Immerhin wird bei der Installation von Windows 98 automatisch die aktuelle Version von DirectX 5.0 installiert, so daß Rätselraten à la »habe ich eigentlich das passende DirectX für mein Spiel auf dem Rechner?« zumindest vorläufig passé ist.



Der Windows-98-Desktop mit Internet Explorer 4.0 und den Active Channels rechts im Bild.

Schöner – und schneller?

Der neue Look mag Geschmackssache sein, über ein schnelleres Betriebssystem wird sich jedoch niemand beschweren. Dank der neuen, intelligenten Festplatten-Defragmentierung brauchen viele Anwendungen deutlich weniger Zeit zum Starten. Ob Windows 98 auch bei Spielen ein Fortschritt gegenüber dem Vorgänger ist, haben wir in ausführlichen Tests ermittelt. Dazu ließen wir diverse Spiele sowohl unter Windows 95 als auch Windows 98 ablaufen und überprüften zunächst mit bloßem Auge, danach mit Hilfe zahlreicher Benchmarks, ob zwischen beiden Betriebssystemen größere Performance-Unterschiede festzustellen sind. Des weiteren wollten wir wissen, wie es denn tatsächlich mit der vielgepriesenen Unterstützung neuer Hardwaretechnik aussieht. Auf den folgenden Seiten erfahren Sie, ob mit Win 98 nun tatsächlich der Durchbruch für AGP-Grafikkarten und USB-Geräte geschafft ist, wie Sie Ihre Festplatte sauber halten, und ob es wirklich einfacher geworden ist, sein System auf dem neusten Treiber-Stand zu halten. MG



Auf den Zahn gefühlt

Win 98 für Spieler

Es gibt kaum noch ein Programm, das nicht unter Windows 95 zur Hochform aufläuft. In ausführlichen Tests ermittelten wir, ob Windows 98 seinen Vorgänger als Spiele-Betriebssystem noch toppen kann.



Selbst 3D-beschleunigte High-end-Spiele (hier: Forsaken) laufen unter Windows 98 nicht schneller als unter Win 95.

Microsoft vermarktet Windows 98 nicht zuletzt als das ideale Betriebssystem für Spieler. Schneller solle es sein, komfortabler zu bedienen und einfach mehr Spaß bringen. Im GameStar-Dauertest mußte Windows 98 deshalb beweisen, wie es tatsächlich um die Spieltauglichkeit bestellt ist. Dabei interessierte uns vor allem, wie es mit der Performance, Absturzsicherheit sowie Kompatibilität zu alten MS-DOS-Programmen aussieht.

Auf den ersten flüchtigen Blick hat sich nicht allzu viel getan. Wer bereits Windows 95b samt Internet Explorer 4.0 installiert hat, kennt viele – durchaus praktische – Neuerungen schon. Etwa die Möglichkeit, Programme ähnlich wie bei Links mit nur einem einzigen Mausklick auf das entsprechende Icon zu starten. Obwohl unsere Version noch im Beta-Stadium war (Beta 3), lief sie bereits erfreulich stabil. Verabschiedete sich ein Programm dennoch mal mit einem Absturz, zeigte sich wieder die klassische Schwäche von Win 95. Im Gegensatz zu Windows NT weist es verschiedenen Anwendungen teilweise gleiche Speicher-Adreßräume zu. Während bei NT der Rest des Systems nach dem Ableben eines Programms ganz normal weiter betrieben werden kann, ist bei Windows 98 in den meisten Fällen der ganze Rechner lahmgelegt.

Benchmark-Werte

	Windows 95	Windows 98
GameStar-Bench (640x480)	16,6 fps	17,2 fps
Shiny-Performance	94	92
Forsaken	50,8 fps	49,9 fps
Incoming	30,2 fps	32,3 fps
Open GL (Q2)	21,1 fps	21,3 fps

Testrechner: Pentium 200 MMX, 32 MByte RAM

Nicht schneller

Spannend war die Frage, ob mit Windows 98 Spiele schneller laufen würden. Um es kurz zu machen: Verschiedene Spiele-Benchmarks aktueller und zukünftiger Hits wie Forsaken oder Incoming machten deutlich, daß sich Windows 98 in bezug auf die Performance nicht spürbar von seinem Vorgänger unterscheidet. Behauptungen, ein Geschwindigkeitszuwachs von bis zu 30 Prozent könnten erreicht werden, sind haltlos. Marginale Abweichungen (siehe Benchmark-Kasten) liegen innerhalb der Meßtoleranz. Dieses Ergebnis ist zumindest unter Direct3D enttäuschend, wäre doch hier eine optimierte Integration ins System durchaus möglich gewesen.

Astreine DOS-Kompatibilität

Auch Windows 98 ist wiederum komplett DOS-kompatibel. Das heißt, selbst mehrere Jahre alte Spiele sollten im großen und ganzen problemlos unter Win 98 betrieben werden können. Im Test funktionierten die meisten sogar in einer DOS-Box, nur selten mußte in den reinen MS-DOS-Modus umgeschaltet werden. Hierbei ist jedoch immer zu beachten, daß dann alle relevanten Treiber (Maus, CD-ROM usw.) oder eventuell benötigter EMS-Speicher in autoexec.bat beziehungsweise config.sys verankert sein müssen, da sich das Spiel sonst meist weigert, zu starten. In besonders schweren Fällen, wie etwa bei Ultima 7,



brauchen Sie aber immer noch eine Startdiskette, um das Programm erfolgreich zum Laufen zu überreden. Dafür genügt immerhin das Windows-eigene DOS 7.x, eine Dual-Boot-Partition (die unter FAT32 sowieso nicht möglich ist) für ein zusätzliches, altes MS-DOS ist also zumindest für Spiele nicht nötig.

Wo steckt DirectX 6.0 ?

Windows 98 sollte nicht zuletzt deswegen für Spieler ein interessantes Betriebssystem werden, weil darin erstmals DirectX 6.0 integriert sein sollte. Nun wäre ein neues DirectX nicht unbedingt etwas Besonderes, doch Version 6.0 wird wohl den endgültigen Durchbruch von Microsofts Spieleschnittstelle in Bezug auf 3D-Grafik bringen. Brachte 5.0 schon einen merklichen Fortschritt (was die deutlich gestiegene Anzahl von Direct3D-Titeln belegt), soll Version 6.0 das Ende von Native-Schnittstellen wie Glide oder PowerSGL bedeuten. Das neue Direct3D unterstützt nämlich nicht nur eine stark erweiterte Palette an 3D-Effekten wie Bump-Mapping oder Single-Pass-Multi-Texturing, sondern integriert auch die Befehlssätze von 3Dfx-Boards (Glide), PowerVR-Karten (Apocalypse, Matrox m3D) und wahrscheinlich sogar OpenGL. Doch leider ist in Windows 98 das 6er DirectX noch nicht enthalten; Probleme beim nachträglichen Updaten von Version 5.0 sind deshalb wieder vorprogrammiert.

Festplatten-Saubermann

Wer sehr intensiv mit seinem Betriebssystem und dem Internet arbeitet, freut sich über die eingebaute Daten-Müllabfuhr, die das System zuverlässig von unnützem Daten-Schrott, dem Papierkorb-Inhalt und nur vorübergehend benötigten Internet-Dateien säubert. Außerdem haben Sie durch das häufige Installieren und De-Installieren von Spielen sehr bald eine von unzusammenhängenden Kleinst-Datenblöcken übersäte Festplatte, die wegen der langsameren Zugriffe die Performance Ihres Systems ganz schön in den Keller drücken kann. Das deswegen dringend zu empfehlende Defragmentieren ist unter Windows 98 nicht nur komfortabler geworden, sondern wartet mit einem wirklich nützlichen Zusatz auf: Der von Intel lizenzierte »Application Launch Accelerator« ordnet häufig genutzte Programme so geschickt an, daß sie deutlich schneller starten.



DOS-Spiele können mit dem Eigenschaften-Dialog bequem für den Betrieb unter Windows 98 konfiguriert werden.

Fazit: wenig Fortschritt

Insgesamt bringt Windows 98 dem Spieler vor allem wegen des noch nicht implementierten DirectX 6.0 wenig. Schneller werden die Spiele nach einem Umstieg nicht, aber trotz der gestiegenen Hardware-Anforderungen für Win 98 auch nicht langsamer. Im täglichen Umgang mit der 98er-Fassung stellt sich rasch ein angenehmes Déjà-vu-Gefühl ein: Schließlich stellt bereits Windows 95 unserer Meinung nach ein insgesamt ordentliches Betriebssystem für Unterhaltungssoftware dar. Wenn Sie Ihren Rechner immer auf dem neuesten Stand in puncto Hardware halten wollen, ist Windows 98 auf jeden Fall eine gute Wahl. Andererseits sind viele Ärgernisse immer noch nicht aus dem Weg geräumt: Die getestete Beta-Version lief recht stabil, riß aber beim Absturz einer einzelnen Anwendung meist den ganzen Rechner mit ins Verderben – ein Reboot war dann unvermeidlich. Insgesamt ist Windows 98 zwar das bisher beste Betriebssystem von Microsoft, zufriedene Win-95-Anwender dürfen aber auf ein Upgrade verzichten: Sie werden auch ohne weiterhin alle Spiele nutzen können. MG

Die wichtigsten Gründe für und gegen Win 98

Pro	Kontra
• Für alle Online-Begeisterten ist Windows 98 wegen des perfekt integrierten Internet Explorers die erste Wahl – solange Sie keinen anderen Web-Browser wie den Netscape Communicator benutzen möchten.	• Viele »Neuerungen« in Windows 98 sind bereits für Windows 95 zu bekommen, noch dazu meist umsonst. Wer keinen Wert auf Online legt, kann auf Windows 98 um so leichter verzichten.
• Das Betriebssystem unterstützt problemlos aktuelle Hardwareentwicklungen wie USB, AGP, DVD-Laufwerke und große Festplatten.	• Windows 98 ist nicht absturzsicherer als sein Vorgänger – ein Programmfehler kann weiterhin zum Systemcrash führen.
• Das Updaten von Treibern aller Art ist im Vergleich zu Win 95 nun deutlich komfortabler und für Einsteiger somit leichter zu durchschauen. Mit einem Internet-Anschluß vollzieht Windows 98 die Updates auf Wunsch sogar automatisch im Hintergrund.	• Von einem Performance-Zuwachs war nichts zu spüren. Ausnahme: Das schnellere Starten von Anwendungen.
• Das Festplatten-Tool FAT32 bringt vor allem für Besitzer großer sowie mehrerer gleichzeitig betriebenen Harddisks enorme Vorteile.	• DirectX ist zwar in Windows 98 integriert, allerdings noch die altbekannte Version 5.0. Das langerwartete 6.0 läßt weiter auf sich warten.
• Dank des nach wie vor integrierten MS-DOS laufen auch Nicht-Windows-Spiele größtenteils ohne Probleme.	• Die Hardwareanforderungen sind deutlich gestiegen. Mit einem schwächeren Rechner ohne Pentium-Prozessor und 32 MByte RAM sollten Sie sich Windows 98 nicht antun.



Modernes Betriebssystem für moderne PCs

Windows 98 und Hardware

Auf in die Zukunft: Endlich unterstützt ein Windows alle für High-end-Spiele nötige Hardware-Technologie.



AGP-Power: Das kommende Action-Spektakel Incoming sieht mit aktuellster High-end-Hardware nochmal so gut aus.

Der rasend schnelle Fortschritt im Bereich der Hardware ist sicherlich einer der Hauptgründe, der Microsoft überhaupt zu einem neuen Windows veranlaßte. Seit dem Erscheinen von Windows 95 ist nicht nur die Leistungsfähigkeit installierter Hardware stark gestiegen, es kamen auch einige neue Technologien hinzu. Dazu zählen unter anderem USB (Universal Serial Bus) und AGP (Accelerated Graphics Port), die vor allem für Spieler höchst interessant sind. Der Haken dabei: Diese neuen Techniken müssen vom Betriebssystem explizit unterstützt werden, da sie ansonsten nutzlos sind. Bei Windows 95 erfolgt der Support etwas umständlich über das Service Pack 2.1, das noch dazu nur sehr schwer einzeln zu bekommen ist.

Hardwarehungrig

Windows 98 unterstützt nicht nur die neueste Hardware, sondern setzt selbst einen einigermaßen schnellen Rechner voraus. Es läuft zwar auch auf einem 486er mit 100 Mhz und 16 MByte RAM, doch ein PC der Pentium-Klasse und 32 MByte Hauptspeicher sollten es für einen halbwegs streßfreien Umgang schon sein. Kommen dann noch aufwendige Anwendungen oder anspruchsvolle Spiele hinzu, ist ein Pentium II mit 64 MByte RAM und großer Festplatte sicherlich nicht überdimensioniert.

Kontaktfreudiger USB

Eine der unserer Meinung nach sinnvollsten Standards auf dem PC-Markt ist zwar theoretisch schon seit längerem verfügbar, darbt aber bislang mangels Unterstützung in Bedeutungslosigkeit dahin. Die Rede ist vom USB, einem neu entwickelten Bus-Standard, der mittelfristig die seriellen und parallelen Ports, Tastatur- und PS/2-Stecker sowie den MIDI-Port für Joysticks ablösen soll. Für diese neue Technik könnte Windows 98 nun endlich der Durchbruch sein, wird USB unter diesem Betriebssystem doch umfassend unterstützt. Wie der Name schon sagt, handelt es sich um einen universellen Bus, an dem alle möglichen Arten Geräte von der Maus über die Tastatur bis hin zu Scanner und Drucker Anschluß finden sollen.

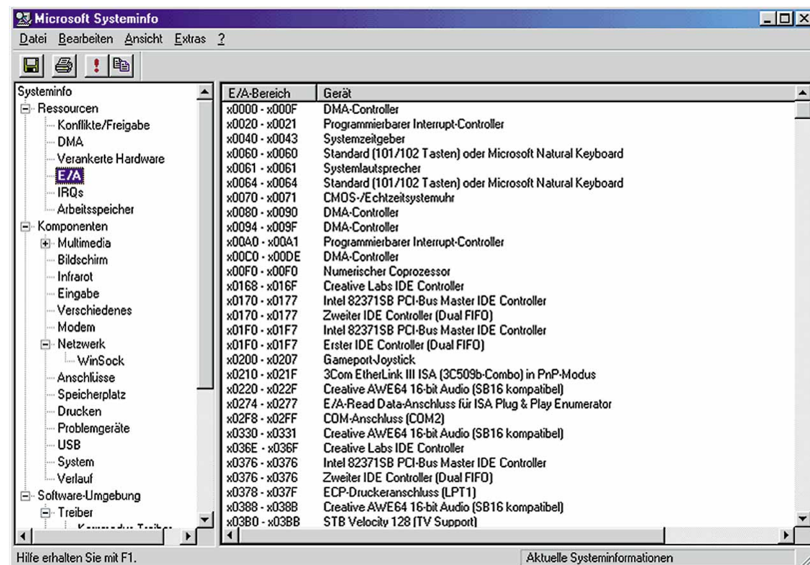
Perfektes Plug & Play

Der USB hat mannigfaltige Vorteile. Die Anschlußmöglichkeiten sind fast un-

begrenzt (es dürfen bis zu 127 Geräte gleichzeitig sein), wobei Tastaturen und Monitore als zusätzliche Verteilerstationen (sogenannte Hubs) dienen können. Das Verbinden selbst gestaltet sich denkbar einfach. Sobald ein Gerät an den PC angeschlossen wird – auch bei laufendem Betriebssystem – erkennt der Bus auf der Stelle die neue Peripherie und teilt ihm die benötigten Ressourcen, Treiber und die erforderliche Daten-Bandbreite zu. Das umständliche Hantieren mit Interrupts, I/O-Adressen und ähnlichen Hindernissen entfällt somit. Und damit auch ein Quell gewaltigen Frustes für viele User. Als weiteren Vorteil erreicht der USB einen Datendurchsatz von circa 1,2 MByte pro Sekunde – um einiges mehr als herkömmliche serielle und parallele Schnittstellen. Dadurch sind zum Beispiel deutlich genauere Mäuse möglich, die bislang bei schnellen Bewegungen unter mangelndem Auflösungsvermögen litten, was zu einem stark ruckelnden Mauszeiger führte. Joysticks profitieren ebenfalls von der neuen Technik. Die über den MIDI-Port nur aufwendig zu umgehende Beschränkung auf vier Achsen und ebenso viele Knöpfe spielt vor allem bei mehreren Gamepads gleichzeitig oder bei aufwendigen Flightstick/Throttle-Kombinationen keine Rolle mehr.

Bahn frei für AGP

Für weit weniger Aufregung als von Hauptentwickler Intel angedacht sorgte in den letzten Monaten die neue AGP-Technologie (AGP=Accelerated Graphics Port, übersetzt »beschleunigter Grafiksteckplatz«). Die Idee dahinter ist, den Flaschenhals PCI-Bus zu beseitigen, der mit seinen 33 MHz Taktfrequenz moderne Grafikkarten und aufwendig gestaltete Spiele ausbremst. Der AGP ist ein eigener Steckplatz auf entsprechend ausgelegten Mainboards, und ausschließlich für Grafikkarten geeignet. Zwei Hauptmerkmale sollen vor allem 3D-Grafik zu neuen Tempodimensionen verhelfen. Erstens der auf 66 MHz verdoppelte Bustakt, zweitens die Möglichkeit, RAM des Rechners als Auslagerungsspeicher für Texturen, den Z-Buffer und das Alpha-Blending zu benutzen. Das hört sich in der Theorie sehr gut an, hat aber in der Praxis ein paar kleinere Haken. So gibt es inzwischen



Die Systeminfo von Windows 98 schlüsselt die Ressourcenverteilung Ihres PCs genau auf.

relativ günstige 8-MByte-Grafikkarten zu kaufen, die ausreichend viel und zudem meist schnelleren Speicher als die AGP-Lösung aufweisen. Außerdem muß die AGP-Technik extra angesprochen werden, was bis auf ganz wenige Ausnahmen (zum Beispiel G-Police) bis heute nicht der Fall ist. Bislang beziehen AGP-Grafikkarten ihren kleinen Geschwindigkeitsvorteil gegenüber dem PCI-Pendant hauptsächlich aus dem schnelleren Bustakt. Fast am wichtigsten ist für viele AGP-Karten-Beistzer momentan die Tatsache, daß einer der begehrten PCI-Slots frei bleibt.

Wenngleich AGP momentan noch nicht der große Knaller ist, dürfte ihm doch das MMX-Schicksal erspart bleiben. Da mit den steigenden Polygonzahlen auch die Texturmenge stark zunimmt, werden im Verlaufe des Jahres mehr und mehr Spiele auch in einer speziellen AGP-Version erscheinen.

Jetzt auch mit Voodoo

Für leichte Beunruhigung sorgten verschiedene Berichte, wonach Windows 98 sich weigern würde, mit Grafikkarten zusammenzuarbeiten, auf denen der weit verbreitete Voodoo-Chipsatz von 3Dfx verlötet ist. Dabei handelte es sich noch um die Beta 2 von Win 98; mit der von uns verwendeten, neueren Beta-Version 3 gab es in dieser Hinsicht keine Probleme mehr. Selbst der gewagte Versuch, eine Vorserien-Monster-2-Karte in Betrieb zu nehmen, klappte ganz ordentlich.

Der gläserne Rechner

Plug & Play heißt das Schlagwort, das schon vor über zwei Jahren eines der Hauptargumente für Windows 95 war. Hundertprozentig funktioniert hat es jedoch nie, und mit Windows 98 scheint sich daran wenig zu ändern. Die Hardware-Erkennung klappt zwar relativ ordentlich, gerade bei exotischer Peripherie meldet das System aber manchmal ein falsches Gerät an oder ignoriert es ganz. Bei einer manuellen Installation oder allgemeinen Hardware-Problemen hilft ein simples, aber sehr effektives Programm weiter: die Microsoft Systeminfo. Hier sind in einem übersichtlichen Fenster alle installierten Geräte mitsamt Interrupts, DMAs, Speicheradressen und anderen Informationen aufgelistet. Doch nicht nur die Hardware kommt hier zum Zuge; unter dem Stichpunkt »Software-Umgebung« finden Sie alles Wissenswerte über instal-



AGP-Grafikkarten wie die Asus 3Dexplorer können momentan nur wenig von ihrer modernen Technik profitieren.





Beim Treiberupdate bietet Ihnen Windows 98 zwei Möglichkeiten (siehe Bild) an, wie Sie vorgehen können.

lierte Treiber, geladene Module und aktive Tasks Ihres Systems.

Update leicht gemacht

Selbst wenn die Hardware komplett installiert ist, herrscht noch lange keine Ruhe. Immer öfter verlangen bestimmte Peripheriegeräte wie Grafikkarten nach regelmäßigen Treiberupdates. Microsoft war sich bei der Entwicklung von Windows 98 der zunehmenden Wichtigkeit von regelmäßigen System-auffrischungen bewußt und vereinfachte das Prozedere. Prinzipiell ähnelt der Ablauf während eines Updates dem von Windows 95b, wurde aber an einigen Stellen weniger verwirrend gestaltet als bisher. Nachdem Sie im Gerätemanager »Treiber aktualisieren« gewählt haben, erscheint ein Dialog, der Ihnen zwei Möglichkeiten offen läßt. So können Sie erstens automatisch nach den Treibern forschen lassen und dabei die Laufwerke beziehungsweise Verzeichnisse angeben (CD-ROM, Diskette, Festplatte), in denen das System suchen soll. Hier steht Ihnen auch offen, den Treiber-Assistenten einer speziell eingerichteten Microsoft Online-Bibliothek nach den neuesten Updates suchen zu lassen. Als Alternative zur automatischen Suche zeigt Ihnen eine Liste alle bereits verwendeten, passenden Treiber an. Sie können aus diesen einen auswählen – oder direkt auf ein Laufwerk zugreifen, wenn Ihnen der Aufenthaltsort der neuen Dateien bekannt ist. Insgesamt gestaltet sich das Updaten der Treiber mit Windows 98 merklich einfacher, wenngleich noch längst nicht alle Schwächen ausgemerzt werden. So wurden in Unterverzeichnissen versteckte Setup-Informationen regelmäßig von der automatischen Suche ignoriert und oft die alten Treiber als die besseren vorgeschlagen. Das dürfte bei dem ein oder anderen User für gehörige Verwirrung sorgen.

Mehr Platz auf der Platte

Windows 98 unterstützt nicht nur neue Hardwaretechnik, sondern holt auch aus althergebrachter Peripherie mehr raus. So sind Festplatten mit acht und mehr Gigabyte an Platz heutzutage keine Seltenheit mehr. Windows 95 erkannte diese zwar, zerstückelte sie aber in nicht immer vorteilhafte 2-GByte-Häppchen, da sein Filesystem FAT16 nicht mehr verwalten konnte. Erst mit dem OSR2 kam ein neues FAT32 zum Einsatz, das unter diesem Betriebssystem aufgrund der unkomfortablen Handhabung nur selten genutzt wurde. Windows 98 setzt ebenfalls auf das FAT32 und erlaubt als großen Vorteil zudem, FAT16-Harddisks ohne Festplatten-Formatierung in das neue Filesystem zu konvertieren. Ein weiterer Vorteil von FAT32 ist die Beanspruchung weit kleinerer Clustergrößen; dadurch belegen Winzdateien viel weniger Bytes als bisher. Bei unseren Tests ermittelten wir einen durchschnittlichen Platzgewinn von etwa zehn Prozent. Auf einer vollen 2-GByte-Platte waren nach der Konvertierung auf FAT32 folglich wieder 200 MByte frei – in diesem Fall lohnt sich der Umstieg auf Windows 98 mit Sicherheit. MG

»... was man sich lange gewünscht hat.«

Interview mit Ingo Nadler, Produktmanager Multimedia bei Elsa.



Für Ingo Nadler ist Windows 98 ein Schritt in die richtige Richtung.

GameStar: Herr Nadler, was ist von Windows 98 aus der Sicht eines Hardwareherstellers zu halten?

Nadler: Windows98 ist eigentlich das Betriebssystem, das man sich schon lange gewünscht hat. Es integriert Features elegant in die Oberfläche, die bisher vom Hardwarehersteller bereitgestellt wurden. Ein Beispiel sind etwa die Grafikkarten-Einstellungen in der Systemsteuerung oder die Videocapture-Funktionen. Alles in allem bietet es zwar keine gravierenden Neuerungen, stellt aber eine Sammlung von Funktionen, Treibern und Features dar, die dem aktuellen Entertainment-PC für zu Hause gerecht wird.

GameStar: Bedeutet Windows 98 den endgültigen Durchbruch für DVD, USB und vor allem AGP?

Nadler: Da Win 98 erstmals direkt im Betriebssystem ermöglicht, diese Komponenten ohne aufwendige Softwareinstallation zu betreiben, wird es Anwender erleichtert, neue Top-Technologie zu betreiben. Ich rechne daher mit einem breitem Erfolg von USB und AGP-Systemen.

GameStar: Das Treiberhandling in Windows 98 wurde ja um einiges verbessert. Hat Microsoft seinen Job gut gemacht?

Nadler: Ich bin nicht ganz damit zufrieden, daß auch weiterhin zwei Treiber für Windows NT und Windows 98 gepflegt werden müssen. Ein einziger Treiber hätte uns ermöglicht, die Zeit mit der Entwicklung zusätzlicher Software zu nutzen, die dem Kunden echten Mehrwert bringt.

GameStar: Windows 98 ist ja, auch bei Direct3D, nicht schneller als Win 95. Enttäuscht?

Nadler: Ja, bin ich, allerdings liegt das an der etwas klobigen Architektur des aktuellen DirectX. Wohl auch deswegen hat Microsoft mit DirectX 6.0 einiges vor.

GameStar: Was erwartet uns bei Direct X 6.0?

Nadler: Weniger Overhead (das DirectX6-Runtime soll deutlich kleiner sein als 5.0), bessere Rendering-Qualität, Texture-Compression und viele neue Features versprechen noch mehr Spaß für Spieler. Der Betatest zu DirectX 6.0 wird zeitgleich mit dem von Windows NT 5 beginnen.

GameStar: Apropos: Windows NT 5 soll ja schon Ende des Jahres erscheinen. Wird das für Spieler interessant?

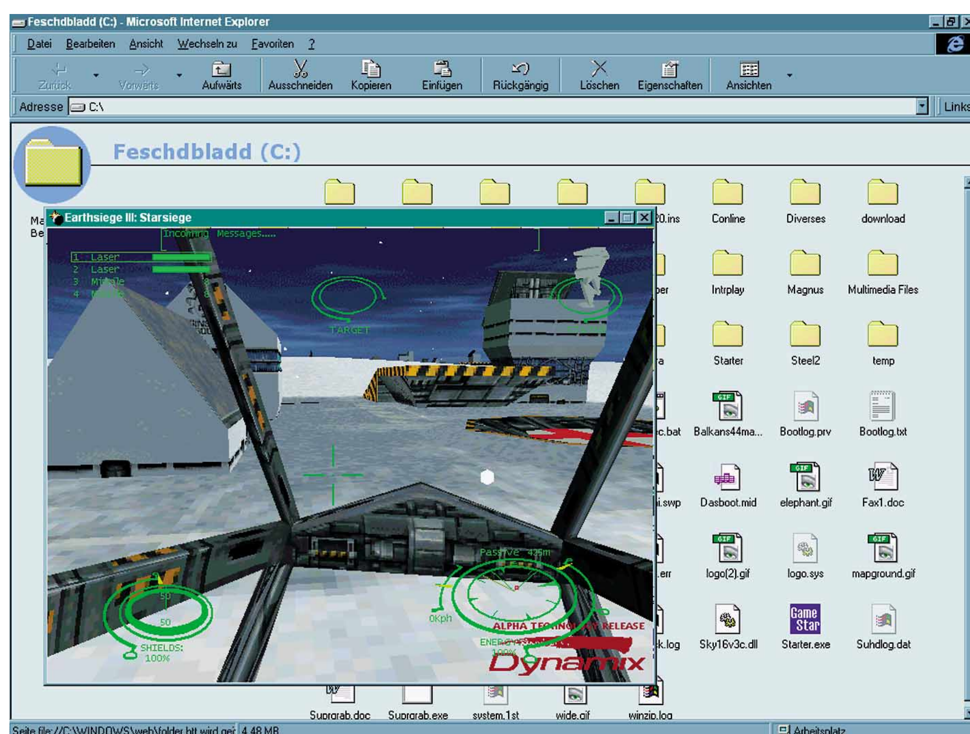
Nadler: Auf jeden Fall! NT 5 wird mit DirectX6 nicht nur spieletauglich werden, sondern auch überaus stabil laufen.



So geht's: Schon jetzt Win-98-Luft schnuppern

Windows 98

Ein besseres Betriebssystem zum Nulltarif: Viele nützliche Tools von Windows 98 sind bereits jetzt zu haben – und das umsonst. Wir zeigen Ihnen, wie Sie damit Ihr Windows 95 auf Vordermann bringen.



Dank des Internet Explorer 4.0 können Sie Ihr Windows zumindest optisch auf Win-98-Stand bringen.

Mit einer ganzen Reihe nützlicher Tools und kleiner Anwendungen wartet Win 98 auf. Einige davon sind wirklich neu hinzugekommen, viele andere jedoch bereits jetzt für Windows-95-User erhältlich. Nicht selten ist ihre Existenz nur wenigen bekannt, oft bleibt ihr Sinn verborgen. GameStar sagt Ihnen, welche Programme Sie wirklich brauchen, für was sie eigentlich gut sind und vor allem, wo Sie diese überhaupt finden.

Auf Windows 95b upgraden

Windows-95-Käufer, die ihr Exemplar als Stand-alone-Produkt und/oder vor 1997 erstanden haben, setzen eigentlich veraltete Software ein. Denn seit gut einem Jahr gibt es Windows 95 in der Version b, die das sogenannte OSR2 (OEM Service Release 2) enthält. Das ist eine Ansammlung zumeist kleiner, aber um so nützlicherer Tools, die auch in Windows 98 größtenteils wiederzufinden sind. Die Sache hat nur einen Haken: Das OSR2 ist ausschließlich als OEM-Ware (OEM = Original Equipment Manufacturer) vorgesehen und darf nur zusammen mit Komplett-PCs oder bestimmten Hardware-Komponenten verkauft werden. Außerdem ist das OSR2 nicht als Update gedacht. Befindet sich bereits ein Windows 95 auf Ihrer Festplatte, so ist ein Update auf die Version Win 95b nicht ohne weiteres möglich; OSR2 als Einzelpaket gibt es erst gar nicht. Für ein Upgrade benötigen Sie also auf jeden Fall ein komplettes Windows 95b.

OSR2-Upgrade: So funktioniert's

Wenn Sie einen Rechner mit bereits installiertem Windows (3.x oder 95) haben, läßt sich Ihr System nicht ohne weiteres mit dem OSR2 updaten. Die Installation bricht mit der Fehlermeldung ab, daß Windows nicht aktualisiert werden könne. So geht es aber trotzdem:

Der einfachste Trick ist, die Datei win.com im Windows-Verzeichnis umzubenennen und das Update durch Ausführen der Setup.exe unter MS-DOS zu starten (auf installierte CD-ROM-Treiber achten). Geben Sie als Verzeichnis den bereits bestehenden Windows-Ordner an. Funktioniert es so nicht, können Sie auch das Windows95-Verzeichnis der OSR2-CD auf die Festplatte kopieren und in diesem Verzeichnis eine Datei namens msbatch.inf anlegen, in der folgendes stehen sollte:

[setup]
ProductType=1

Nun müßte das Update ebenfalls problemlos zu installieren sein. Es gibt noch eine dritte, etwas aufwendigere Methode. Starten Sie das Notepad, und führen Sie die setup.exe von Windows 95b aus. Sobald der Lizenzvertrag erscheint, zum Notepad-Editor wechseln und die Datei c:\wininst0.400\setuppp.inf laden. Den Eintrag [data] suchen und unter diesem die Ziele OEMUP=1 eingeben. Nun das

selbstgemacht

Notepad wieder schließen und zur Installation zurückkehren.

Mehr Platz für die Festplatte

Im OSR2 ist mit FAT32 auch ein neues Filesystem für Festplatten enthalten, das mit modernen Speicherriesen deutlich besser zurecht kommt als das alte FAT16. Das FAT32 (FAT = File Allocation Table) hat zwei wesentliche Vorteile: Erstens ermöglicht es Partitionen über 2 GByte, was mit FAT16 nicht möglich war, und zweitens verschwendet es dank kleinerer Clustergrößen deutlich weniger Festplattenplatz. Bei einer Partition bis 2 GByte waren das bislang 32 KByte, mit FAT32 sind es nur noch 4 KByte. Ein Cluster ist der Datenblock, den eine Datei auf der Festplatte mindestens belegt. Wenn Sie zum Beispiel 1-KByte-Dateien auf Ihrer Festplatte haben, füllten diese mit FAT16 insgesamt 3200 KByte; mit FAT32 sind es nur noch 400 KByte. Mit welchem Filesystem Ihre Harddisks formatiert sind, erkennen Sie im Explorer nach einem Rechtsklick auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. Unter »Eigenschaften« ist dann die FAT-Version angegeben. Um eine vorhandene Partition oder Festplatte von FAT 16 auf FAT32 umzustellen, empfehlen wir, den Fileconverter einzusetzen. Dieser ist im Internet zum Beispiel unter http://www.dentalaw.com/freestuff/cvt.zip zu finden.

Kleider machen Leute

Ist Ihnen hauptsächlich am neuen Look von Windows 98 mit seinen schicken Symbolleisten im Flachdesign gelegen? Kein Problem, denn für das Aussehen zeigt der Internet Explorer in der Version 4.0 verantwortlich, den Sie unter http://www.eu.microsoft.com/ie/download finden. Und wer mit dem ganzen Active-Desktop-Schnickschnack wenig anfangen kann, für den gibt es seit kurzem eine kleinere Version des IE 4.0, der sich auf seine reine Browser-Tätigkeit beschränkt. Haben Sie die große IE-Version installiert, läßt sich Ihr Desktop in mehreren Stufen vom herkömmlichen Windows-95-Outfit in ein modernes Windows 98 verwandeln.

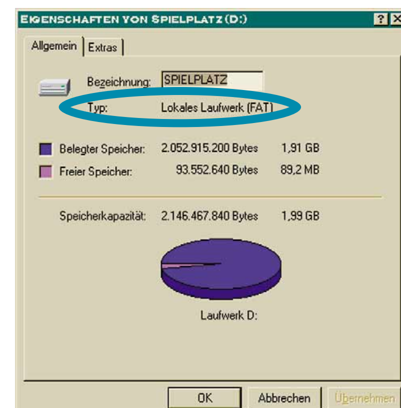
Jedem sein Tool

Eine wahre Fundgrube für Windows-95-Benutzer ist die Website http://www.conactive.com/win95. Dort finden Sie einen Dateibereich, der viele Tools und Updates zu Windows 95 bereithält. Natürlich gibt es die allermeisten Dateien auch auf anderen Homepages, zum Beispiel unter http://ww.eu.microsoft.com/windows/software. Da sich Conactive aber auf die wichtigsten Upgrades und Hilfsprogramme beschränkt, ist sie besonders übersichtlich, so daß man recht schnell auf das Gewünschte trifft. Unter anderem finden Sie hier ein Update für das OSR2, das die verlorengegangene Dual-Boot-Fähigkeit wiederherstellt, das Service-Pack 1 (wenn Sie kein OSR2 haben), die genialen Powertoys, einige Funktionen aus dem überteuerten Plus!-Paket und vieles mehr. Für Spieler interessant: Mittels eines Tools kann man die leidige DirectX-Steuerung bequem samt entsprechendem Symbol in die Systemsteuerung verfrachten; ein anderes Update bietet nun auch OpenGL-Support unter den Windows-Versionen 95 und 95a.



In die Systemsteuerung eingebunden, gestaltet sich der Umgang mit DirectX deutlich angenehmer.

Auf dieser Homepage finden Sie außerdem den einzeln normalerweise nicht erhältlichen OSR2-Update-Patch auf die Version 2.1. Damit können für den USB (Universal Serial Bus) konzipierte Geräte (Joysticks, Mäuse, Scanner, Tastaturen usw.) – problemlos und ohne einen Interrupt zu belegen – jederzeit mittels Hot-Plug-and-Play an den PC angeschlossen werden. Außerdem bringen AGP-Karten mit OSR2.1 ihre Vorteile erst so richtig zur Geltung. MG



Unter »Eigenschaften« eines Laufwerks sehen Sie, mit welcher FAT-Version dieses formatiert wurde.



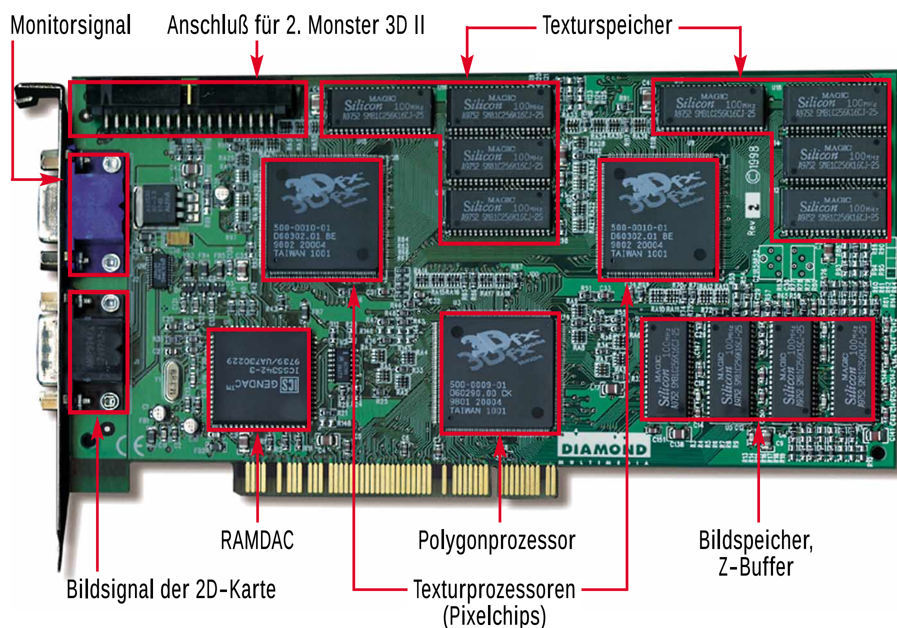
Unterstützt ein Spiel AGP-Grafikkarten (im Bild G-Police), sollte das Upgrade auf OSR2.1 installiert sein, um daraus Nutzen zu ziehen.

Geschwindigkeit ist keine Hexerei

Diamond Monster 3D II X100

Das Monster unter den 3D-Karten bricht mit dem völlig neuen Voodoo-2-Chipsatz sämtliche Geschwindigkeitsrekorde. Wir haben ein brandaktuelles Vorserien-Modell der Diamond Monster 3D II gestestet.

Landauf, landab wird bereits auf eine Hardware gespart, mit der PC-Spiele mal wieder in neue Bereiche vordringen sollen. Die Rede ist vom Voodoo 2, Nachfolger des legendären Voodoo-Graphics-Chipsatzes von 3Dfx Interactive, der auf bekannten Zusatzkarten wie der Diamond Monster, Orchid Righteous oder der Miro Hiscore zu finden ist. Die ersten Pressemitteilungen attestierten dem Voodoo 2 galaktische Geschwindigkeitssteigerungen von bis zu 300 % gegenüber dem Vorgänger. Da auch der jetzige Voodoo-Chip noch höchst konkurrenzfähig ist, wäre dies in der Tat eine neue Performance-Dimension bei 3D-Spielen. Als erster Hersteller konnte uns Diamond, die mit der Monster 3D die populärste 3Dfx-Karte im Programm haben, ein testfähiges Board zur Verfügung stellen. Damit konnten wir uns von der tatsächlichen Leistungsfähigkeit des Voodoo 2 selbst ein Bild machen. Es handelte sich dabei bereits um Diamond-eigenes Design, das allerdings wie die mitgelieferten Referenztreiber von 3Dfx noch Beta-Status hatte. So war unser Testsample zum Beispiel noch mit 83 MHz anstatt der für die Verkaufsversion geplanten 90 MHz getaktet. Deshalb haben wir der Monster 3D II X100 noch keine Endnote geben.



Theorie und Praxis

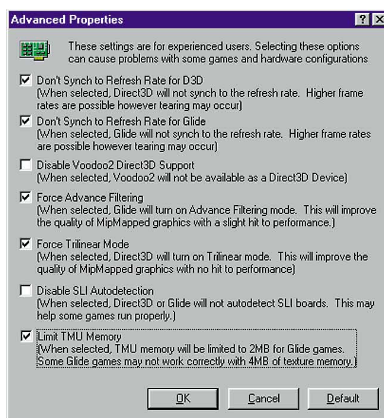
Die enorm gestiegene Leitungsfähigkeit bedeutet nicht, daß nun alles tatsächlich mit doppelten oder dreifachen Frame-Raten abläuft. Das liegt daran, daß das Tempo moderner 3D-Spiele nur zu einem Teil von der 3D-Karte abhängt. Daneben spielt auch der Prozessor eine entscheidende Rolle. Dazu ein kleines Rechenbeispiel: Angenommen, die Geschwindigkeit eines Programmes hängt zu einem Drittel von der 3D-Karte ab. Selbst wenn der Voodoo 2 in Zusammenhang mit diesem Spiel tatsächlich eine Leistungssteigerung von 300 Prozent gegenüber dem ersten Voodoo erbringt, kann die Gesamtperformance des Systems (bei ansonster identischer Hardware) nur noch um insgesamt knapp 70 Prozent nach oben gehen.

Die Voodoo-Technik

Die Erhöhung der Geschwindigkeit beruht vor allem auf zwei Maßnahmen: Der interne Chiptakt beträgt nun 90 statt bislang 50 MHz, außerdem vertraut die Voodoo-2-Technik auf einen zweiten Texturprozessor. Damit sind nun auf der Monster II insgesamt drei Chips verlötet, denen insgesamt 8 MByte mit 100 MHz getaktetem EDO-RAM zugeteilt sind. Davon entfallen 4 MByte auf den Bildspeicher; diese Verdoppelung gegenüber dem Voodoo 1 ermöglicht nun Auflösungen von bis zu 800 mal 600 Bildpunkten. Bei Spielen ohne Z-Buffer sind es sogar 1024 mal 768 Pixel. Die restlichen 4 MByte verteilen sich auf die Texturprozessoren.

Kleine Speicherkunde

Prinzipiell sind bei der Speicherbestückung vier Varianten möglich. Die 6- und 10-MByte-Versionen begnügen sich mit 2 MByte Bildspeicher und somit maximal 640 mal 480 Pixeln. Bei der Power des Voodoo 2 eine unserer Meinung nach wenig empfehlenswerte Lösung. Wirklich interessant sind eigentlich nur Voodoo-2-Karten mit 8 und 12 MByte RAM, die auf jeweils 4 MByte Bildspeicher zurückgreifen können. Schon jetzt sind heftige Diskussionen darüber entbrannt, ob die große Lösung wirklich nötig ist. Dazu ist zu sagen, daß Spiele den größeren Speicher automatisch für



Mit den Advanced Properties können Sie bequem Performance und Bildqualität der Monster 3D II tunen und für kritische Spiele den Texturspeicher auf 2 MByte beschränken.

mehr oder detaillierte Texturen nutzen können. Doch außer den auf der id-Engine basierenden Programmen gibt es zur Zeit praktisch kein Spiel, das auf Anhieb von der 12-MByte-Version profitieren würde. Wie es damit in Zukunft aussieht, hängt erstens vom Erfolg des AGP (der ja auch mit großen Texturmengen umgehen kann) und zweitens von der Verbreitung der 12-MByte-Karten ab.

3D-Spiele noch schöner

Der Voodoo-2-Chipsatz ist nicht nur deutlich schneller geworden, er beherrscht nun auch einige neue Features und Funktionen. Die zwei Texturchips ermöglichen zum Beispiel trilineares Filtering oder Single-Pass-Multi-Texturing. Bei dieser Technik werden zwei verschiedene Texturen in einem Durchgang berechnet, also zum Beispiel eine Wand-Textur und die darüberliegende Lighting-Map einer abgeschossenen Rakete. Ohne SPMT muß das texturierte Polygon im Framebuffer zwischengespeichert werden, um dann in einem zweiten Durchgang die Lighting-Map zu berechnen, was natürlich zu Lasten der Performance geht. Neu hinzugekommen ist auch Edge-Antialiasing, von dem aber bei unserem Benchmark nicht viel zu merken war – im Gegensatz zum Rendition V2200, der dieses Feature perfekt beherrscht. Etwas gemildert wurde das starke bilineare Filtering: Die 3D-Szenerie hat dadurch deutlich an Bildqualität gewonnen und wirkt weniger verschwommen.

Monster-Ausstattung

Die Diamond Monster 3D II kommt mit einem verbesserten Loop-Through-Kabel auf den Markt, mit dem praktisch keine Verschlechterung des durchgeschleiften 2D-Bildsignals zu bemerken ist. Wie bei Diamond gewohnt, schnürte man zur Hardware noch ein umfangreiches Software-Paket. Für Hardcore-Zocker wird es aller Voraussicht nach auch ein MEGAMonster genanntes Paket geben, bei dem gleich zwei Voodoo-2-Boards in der Schachtel zu finden sind. Diese werden über ein Kabel parallelgeschaltet; dann muß sich jede Karte nur noch um die Hälfte aller Bildzeilen kümmern. Das treibt die Performance ein weiteres Stück nach oben. Außerdem sind dann 1024 mal 768 Punkte auch bei Einsatz des Z-Buffers möglich.

Kein Tempolimit

Spannend wurde es, als die Benchmarks anstanden. Unter OpenGL, Glide und Direct3D mußte die Monster 3D II beweisen, daß sie die hochgesteckten Erwartungen erfüllen kann. Und sie konnte: Die erreichten Frame-Raten lagen größtenteils weit jenseits bisheriger Werte und machten schnell klar, daß die momentane Software selbst bei 800 mal 600 Pixeln die Monster II fast durchweg unterfordert. Deshalb werden noch im Laufe des Jahres von immer mehr Spielen spezielle Voodoo-2-Versionen auf den Markt kommen, die das Leistungsvermögen des Chipsatzes mit mehr Polygonen und größeren Texturmengen erst so richtig ausnutzen werden.

Besitzer langsamer Rechner müssen übrigens keineswegs auf Voodoo-2-Power verzichten: Der Chipsatz legt dank integriertem Triangle-Setups schon auf einem P120 ordentlich los. Andererseits ist der Voodoo 2 stark skalierbar. Das bedeutet, er steigert seine Performance auf High-end-Systemen noch mal ganz beträchtlich. Während der Unterschied zur jetzigen Monster



DOSGlide-Treiber wird's für die Monster 3D II nicht mehr geben. Auf einige Spiele wie Bleifuss Rally müssen Sie also verzichten.

auf einem P166 nur bei etwa 30 Prozent liegt, ist das Voodoo-2-Board auf einem PII mit 300 MHz doppelt so schnell.

Die alte Monster lebt weiter

Ab Ende März soll die Monster 3D II in Deutschland zu haben sein. Wem angesichts des Einstandspreises von etwa 540 Mark schwindlig wird, auf Voodoo-Power aber nicht verzichten will, der sei beruhigt: Die bisherige Monster ist noch mindestens eineinhalb Jahre konkurrenzfähig. Sie wird deswegen auch weitergebaut und sogar etwas günstiger. Ein neuer Preis steht noch nicht fest, doch dürfte er sich bei knapp unter 250 Mark einpendeln, eventuell geht die Tendenz sogar Richtung 200 Mark. MG

Benchmarks:	Monter 3D II	Monster 3D
Direct3D:		
GameStar 640x480:	27,2 fps	20,8 fps
GameStar 800x600	26,3 fps	18,0 fps
Forsaken 640x480:	79,2 fps	51,9 fps
Forsaken 800x600:	66,4 fps	43,2 fps
Incoming:	44,9 fps	32,0 fps
Glide-Native:		
Forsaken 640x480:	71,6 fps	48,3 fps
OpenGL:		
Q2 640x480:	39,2 fps	24,9 fps
Q2 800x600:	36,1 fps	21,4 fps

Im Test: V3 Racing Wheel PC und Speed Performer

Gutes Rad ist teurer

Mit schnittigem Design und Feuerknopf-Overkill buhlen zwei Lenkräder um die Gunst der PC-Rennfahrer.

Beim Kampf um die Spitzenposition im PC-Lenkrad-Markt setzen einige Hersteller auf opulente Ausstattung. Wir haben zwei Kontrahenten genau unter die Lupe genommen.

V3 Racing Wheel

Der Ausstattungskönig ist das V3 Racing Wheel. Acht Feuertasten (davon vier frei belegbar) und ein Steuerkreuz sind mehr, als man eigentlich erwartet. Über den Nutzwert der wabbeligen Buttons läßt sich aber genauso streiten wie über Sinn und Zweck der Autofeuer-Funktion bei einem Lenkrad.

Weit über ihr Ziel hinausgeschossen sind die Designer in der Gestaltung der Lenkradkonsole. Laut Verpackungsaufdruck sollen Sie die Basis der Lenksäule zwischen die Schenkel klemmen und sich dann draufsetzen. Drei ergonomisch äußerst unterschiedlich veranlagte Redakteure (Mick, Jörg und Martin) versuchten, diesen Anweisungen zu folgen. Eine bequeme Sitzposition konnte keiner erreichen, obwohl sich Neigung und Höhe des Lenkrads verstellen lassen. Auf dem Tisch macht das V3 Racing Wheel eine geringfügig bessere Figur, allerdings ist die Steuerkonsole zu hoch, so daß man beim Spielen am besten steht. Und die vier Gummisauger neigen dazu, sich bei heftigen Lenkbewegungen von der Unterlage zu lösen.



Das V3 Racing Wheel sieht sportlich aus, ist aber nur schlecht

Speed Performer (Destiny)

Typhoon Multimedia war sich scheinbar nicht ganz sicher über den Namen ihres PC-Lenkrades. Während auf der Verpackung leuchtend der »Speed-Performer«-Schriftzug prangt, wartet die (äußerst knappe) Anleitung mit einem »Destiny«-Logo auf. Von den acht Feuerknöpfen übernehmen zwei wahlweise die Funktion von Gas und Bremse. An die schwammigen Buttons und das nicht minder unpräzise Steuerkreuz kann man sich noch gewöhnen, doch das integrierte Plastikplättchen für die Gangschaltung ist ein schlechter Witz. Schlaff wackelt es zwischen Lenker und Konsole und neigt dazu, ohne Ihr Zutun nach unten durchzuhängen. Zudem ist das Lenkverhalten des Rades unpräzise. Das fällt aber kaum auf, denn die vier Saugnäpfe halten das Ding eh keine zehn Sekunden auf der Tischplatte fest.



Der Speed Performer ist mäßig verarbeitet und bietet keinen festen Halt auf der Tischplatte.

Fazit

Das V3 Racing Wheel ist zwar besser verarbeitet als der Speed Performer, läßt sich aber wegen der verkorksten Ergonomie nicht empfehlen. Beiden gemein ist die schlechte Haftung an der Tischunterlage – eine feste Verschraubung mit Klemmen hätte, zumindest beim V3 Racing Wheel, die Wertung deutlich steigern können. Greifen Sie lieber zu Thrustmasters Formula 1 oder dem Le Mans von Fanatec. MIC

V3 Racing Wheel PC

Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Interact
Preis:	ca. 150 Mark
Hotline:	042 87/12 51 13
Homepage:	E-Mail:http://www.interact-europe.de

Pro	Kontra
• solide Verarbeitung	• unergonomische Konstruktion • ungenügende Haftung auf Unterlage

Fazit: Ordentliches Steuerrad, das durch die fehlkonstruierte Lenksäule nur eingeschränkt nutzbar ist.

GameStar Gesamtnote: 4,4

Speed Performer

Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Typhoon Multimedia
Preis:	ca. 150 Mark
Hotline:	068 97/908 80
Homepage:	E-Mail:http://www.typhoon.co.uk

Pro	Kontra
	• schlechte Verarbeitung • unpräzises Lenkrad • schwammige Buttons

Fazit: Unpräzise und billig verarbeitet, ist der Speed Performer als Eingabegerät unbrauchbar.

GameStar Gesamtnote: 5,0

Ocean Octek RW260



Sehr preiswerter CD-Brenner, der schon die zukunftssichere Rewriteable-Technik beherrscht.

Ein Einstiegspreis von 600 Mark ist selbst für einen normalen CD-Brenner sehr günstig, doch bei Octek bekommen Sie für diese Summe sogar schon die neuere Rewritable-Technik dazu. Damit können Sie spezielle CD-RWs bis zu 1.000mal löschen und wieder beschreiben. Der RW260 brennt mit zweifacher und liest mit sechsfacher Geschwindigkeit; damit kommt er auf recht ordentliche Werte. Die 38:08 Minuten für die Audio-CD und 40:21 Minuten für eine Daten-CD sind zwar keine Spitzenwerte, preisklassenbezogen aber vollauf okay. Probleme hatte das Gerät allerdings mit dem mitgelieferten UDF-Treiber, der direktes Daten-Drag-and-Drop im Explorer wie bei einer Festplatte erlaubt. Die Formatierung dauerte in diesem Fall über eine halbe Stunde und ließ danach von den ursprünglich 650 MByte nur noch 517 MByte beschreibbarer Kapazität übrig. Die Ausstattung umfaßt (neben einem ansonsten immerhin circa 40 Mark teuren CD-RW-Rohling) noch die ausgereifte Brenn-Software Easy CD Pro von Adaptec. Insgesamt ist das Octek RW260 trotz der Mängel im UDF-Betrieb der momentan billigste Einstieg in die Welt der wiederbeschreibbaren CDs, und dabei gar nicht mal der schlechteste. MG

Ocean Octek RW260

Typ:	CD-Rewritable
Hersteller:	Octek
Preis:	ca. 600 Mark
Hotline:	05 11/3 58 02 21
Homepage:	http://www.ocean.de

Pro	Kontra
• ordentliche Brennleistung • RW-Technik • sehr günstig	• mäßiges Handbuch • Treiber-Probleme

Fazit: Gut verarbeitetes Laufwerk mit hohen Leistungswerten und sinnvoller Ausstattung.

GameStar Gesamtnote: 2,6

Hercules Thriller und Jazz Outlaw im Test

Die Riva-len

Mit dem neuen V2200-Chip von Rendition sollen zwei 3D-Karten die zahlreiche Riva-Konkurrenz überflügeln.

Die Konkurrenz bei den 2D/3D-Kombikarten ist groß wie nie zuvor. Mit dem neuen V2200 des Chip-Entwicklers Rendition wird das Gedränge noch ein bißchen dichter, verspricht der Hersteller doch zu günstigen Preisen Leistungen auf dem Niveau der bewährten Riva-128-Chips (zum Beispiel enthalten auf Elsa Victory Erazor). Die Hercules Thriller 3D sowie die Outlaws 3D von Jazz wollen das beweisen.

Der Rendition V2200

Im Prinzip handelt es sich bei dem Vérité 2200-Chip um den größeren Bruder des V2100, der auf der Diamond Stealth II seinen Dienst verrichtet. Der Unterschied liegt hauptsächlich im mit 230 gegenüber 170 MHz deutlich höher getakteten RAMDAC. Damit sind zum Beispiel bei der für 17-Zöller günstigen Auflösung von 1152 mal 864 Bildpunkten noch augenschonende 85 Hz Bildwiederholrate möglich. An Spiele-APIs bringt der Chipsatz neben Direct3D noch die hauseigene RRedline mit, die aber nur spärlich unterstützt wird. Seit kurzem gibt es auch OpenGL-Treiber für Windows 95, mit denen Spiele beschleunigt werden, die auf der 3D-Engine von id Software basieren. Das klappt trotz des Beta-Status´ der Treiber schon ganz ordentlich. Die Leistung der V2x00-Reihe ist relativ prozessorunabhängig. Bereits Pentiums mit 133 MHz werden ordentlich beschleunigt, dafür legt die Performance auf High-end-Systemen nicht so stark zu wie etwa beim Riva 128. Mit an der Spitze liegt Rendition dafür bei der 3D-Bildqualität. Der V2x00 beherrscht alle relevanten Features und Effekte, inklusive trilinearem Filtering. Als einziger neben dem Voodoo 2 kann er sogar Anti-Aliasing, das die Treppenbildung bei schrägen Kanten wirkungsvoll unterdrückt.



Hercules Thriller 3D

Zum Test bekamen wir die Hercules Thriller in der PCI-Version mit 8 MByte, es gibt allerdings auch Modelle mit nur 4 MByte SGRAM, alle auch mit AGP. Die saftigen 200 Mark Aufpreis für die 8-MByte-RAM-Boards rühren neben dem größeren Speicher vor allem von den zusätzlichen Videoanschlüssen her, an die auch eine 3D-Stereobrille paßt. Bei den Benchmarks war die Thriller insgesamt einen Tick schneller als das Jazz-Pendant, wirklich auffällig ist der Unterschied jedoch nicht. Als Software gibt Hercules übrigens die OEM-Version von Incoming mit dazu. Insgesamt gehört die getestete Thriller 3D dank der üppigen Ausstattung und den guten Leistungswerten zu den empfehlenswerten 3D-Karten.



Jazz Outlaw 3D

Im Gegensatz zur Hercules nahmen wir von der Outlaw 3D die 4-MByte-Variante unter die Lupe, die etwa 250 Mark kostet. Die 8-MByte-Version ist mit etwa 330 Mark sehr günstig, hat aber außer dem Mehr an Speicher keine zusätzliche Ausstattung vorzuweisen. Die Performance war überwiegend ein paar Zehntel Frames schlechter als bei der Thriller, lag aber durchweg auf sehr hohem Niveau. Probleme gab es nur mit einer Beta-Version von Incoming; hier stellte die Outlaw nur einen Teil der Texturen dar. Wie bei allen anderen Rendition-Boards geht die 3D-Leistung oberhalb von 640 mal 480 Pixeln stärker in den Keller als bei der avisierten Konkurrenz von nVidia, reicht aber selbst in komplexen Spielen meist für ordentliche Frameraten. Das Fazit ist letztendlich auch bei der Outlaw erfreulich; am besten legen Sie sich wegen des nur geringen Aufpreises gleich die 8-MByte-Version zu. MG

Thriller 3D

Typ:	2D/3D-Kombikarte mit V2200-Chip
Hersteller:	Hercules
Preis:	ca. 450 Mark
Hotline:	0 89/89 89 05 73
Homepage:	http://www.hercules.com

Pro	Kontra
• schon auf kleineren Systemen schnell • TV-Ausgang • 3D-Bildqualität	• DOS-Leistung • wenig RRedline-Spiele

Fazit: Eine schnelle, etwas teure 3D-Karte, die besonders für Sockel-7-Systeme geeignet ist.

GameStar Gesamtnote: 1,9

Outlaw 3D

Typ:	2D/3D-Kombikarte mit V2200-Chip
Hersteller:	Jazz Multimedia
Preis:	ca. 250 Mark
Hotline:	07 61/38 22 85
Homepage:	http://www.jazzmm.com

Pro	Kontra
• schon auf kleineren Systemen schnell • 3D-Bildqualität • preisgünstig	• DOS-Leistung • wenig RRedline-Spiele

Fazit: Insgesamt überzeugend; wegen des geringen Aufpreises sollten Sie zur Version mit 8 MByte greifen.

GameStar Gesamtnote: 2,0



NEC CDR 1900A

Die neue CD-ROM-Referenz glänzt mit sehr guten Allround-Leistungen.

Um NEC war es bei den letzten paar Laufwerksgenerationen etwas ruhiger geworden, doch mit seinem neuen 32fach-Atapi-Laufwerk schlägt der japanische Großkonzern zurück. Als erstes fällt die gute Verarbeitung des Gehäuses auf, das zudem sehr gut gegen eindringenden Staub geschützt wurde. Leider fehlen spezielle Tasten für den Audiobetrieb, doch dieses Manko ist zu verschmerzen. Bei den Performance-Tests im Rahmen unserer Benchmarks zeigte sich das CDR 1900A dann von seiner besten Seite. Es war zwar weder mit seinem Datendurchsatz von 3.902 KByte/s noch mit der mittleren Zugriffszeit von 85 ms das schnellste bisher gemessene Gerät, belegt jedoch jeweils vorderste Plätze. Einwandfrei bewältigte das NEC-Modell auch den Parcours über die mit H- und V-förmigen Kratzern versehenen Test-CDs zur Fehlerkorrektur. Beide beschädigten Silberscheiben las das Laufwerk ohne Fehler und schaltete sofort danach wieder auf volle Geschwindigkeit. Fazit: Den Testdreikampf Datenrate, Zugriffszeit und Fehlerkorrektur erledigte das NEC CDR 1900A am besten von allen bisher getesteten CD-ROM-Laufwerken und steht deshalb mit einer Note von 1,5 zu Recht alleine an der Spitze. MG

NEC CDR 1900A

Typ:	CD-Laufwerk
Hersteller:	NEC
Preis:	ca. 210 Mark
Hotline:	0 18 05/24 25 21
Homepage:	http://www.necd.de

Pro	Kontra
• sehr schnell • hervorragende Fehlerkorrektur • gute Verarbeitung	• keine Audiotasten

Fazit: Robustes Laufwerk mit exzellenten Leistungswerten und sehr guter Fehlerkorrektur.

GameStar Gesamtnote: 1,5

Nur vom Besten: die GameStar-Referenzliste für Hardware

Einkaufsführer Hardware 4/98



Grafikkarten

3Dfx-Karte mit Zukunft: Miro HiScore 3D

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Miro HiScore 3D	1,6	350 Mark	01/98	05 31/2 11 30	3Dfx-Zusatzboard mit 4 MByte Texturspeicher
2	Diamond Viper V330	1,6	350 Mark	10/97	0 81 51/26 63 30	Sehr schnelle Riva-Karte zum günstigen Preis
3	Elsa Victory Erazor	1,6	380 Mark	10/97	02 41/60 60	Riva-128-Board für Videofans
4	STB Velocity 128	1,6	370 Mark	02/98	00 33/140/36 67 17	Sehr schnelle Riva-128-Karte mit TV-Ausgang
5	Miro Magic Premium	1,6	380 Mark	02/98	05 31/2 11 30	Riva-Board auf Basis der Asus 3DExplorer



Soundkarten

Läuft mit jedem Spiel: Soundblaster AWE64 Gold

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Soundblaster AWE 64 Gold	1,5	350 Mark	11/97	0 89/9 57 90 81	Beste Kompatibilität, umfangreiche Software
2	Ensoniq Audio PCI	1,6	170 Mark	11/97	0 60 74/8 91 50	Überragendes Preis-Leistungs-Verhältnis
3	Soundblaster AWE 64 Value	1,7	180 Mark	11/97	0 89/9 57 90 81	Beste Kompatibilität, günstiger Preis
4	Gi Maxi Sound 64 Dynamic3D	1,8	250 Mark	02/98	02 11/3 38 00 33	Echter 3D-Sound möglich
5	Terratec Maestro 32/96	1,9	320 Mark	11/97	0 21 57/81 79 14	Üppige Ausstattung, gute Technik



CD-ROM-Laufwerke

In allen Disziplinen Top: NEC CDR 1900A

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	NEC CDR 1900A (32fach)	1,5	210 Mark	NEU	0 18 05/24 25 21	Bestnoten in Geschwindigkeit und Fehlerkorrektur
2	Teac CD-532 (32fach)	1,6	210 Mark	03/98	06 11/71 58 54	Rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
3	Toshiba XM-6202B (32fach)	1,6	210 Mark	03/98	0 21 31/10 10 34	Beste Zugriffszeit, gute Fehlerkorrektur
4	Pioneer DR-A01S (24fach)	1,7	180 Mark	03/98	0 21 54/91 33 59	Schnell, sehr gute Fehlerkorrektur
5	Samsung SCR-2430 (24fach)	1,7	160 Mark	03/98	0 18 01/2 12 13	Preiswert, gute Vibrationsdämpfung



CD-Brenner

Mit toller Brennsoftware: Teac CD-R55s

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Teac CD-R55S	1,8	900 Mark	03/98	06 11/71 58 54	Sehr schneller 4/12fach-SCSI-Brenner
2	Yamaha CDR-400t	2,0	820 Mark	03/98	0 41 01/30 33 13	4fach-SCSI-Brenner, Win-on-CD-Software
3	Yamaha CRW-4001t	2,0	910 Mark	03/98	0 41 01/30 33 13	Bis auf den Caddy baugleich mit dem CDR-400t
4	Mitsumi CR-2600TE	2,5	600 Mark	03/98	0 18 05/21 25 30	Gutes Atapi-Gerät
5	Ocean Octek RW 260	2,6	600 Mark	NEU	05 11/3 58 02 21	Sehr günstiger CD-RW-Brenner

Moderne High-end-Spiele benötigen für maximalen Spielspaß meist spezielle Hardware. Deshalb scheuen wir keine Mühen, um für Sie in aufwendigen und langwierigen Tests das beste Equipment aus dem riesigen Angebot herauszufischen. Selbstverständlich wird diese Liste ständig aktualisiert, damit Sie immer über alle Referenz-Produkte auf dem laufenden bleiben.



17-Zoll-Monitore

Brillantes Bild: Samsung Syncmaster 700p

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Samsung Syncmaster 700p	1,7	1.400 Mark	–	0 61 96/58 28 00	Exzellente Bildqualität
2	Sony Multiscan 200PS	1,8	1.700 Mark	03/98	0 18 05/25 25 86	Brillante Farben, gute Ergonomie
3	Eizo Flexscan F56	1,8	1.500 Mark	–	0 21 53/73 34 00	Gutes Bild, hohe Ergonomie
4	Elsa Ecomo 17H97	2,0	1.400 Mark	–	02 41/6 06 51 12	Guter Allrounder
5	Iiyama MF-8617T	2,1	1.200 Mark	11/97	0 89/9 00 05 00	Niedriger Preis, gute Qualität



Gamepads

Top-Technik: Gravis Gamepad Pro

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Gravis Gamepad Pro	1,8	80 Mark	–	01 30/81 06 54	Ausgereifte Technik, Y-Kabel mitgeliefert
2	Microsoft SideWinder	1,8	80 Mark	–	0 18 05/67 22 55	Ergonomisch, vier Sidewinder-Pads koppelbar
3	Interact 3D Program Pad	2,0	70 Mark	–	0 42 87/12 51 13	Programmierbar, gute Ergonomie
4	Saitek X 6-31 M	2,3	30 Mark	–	0 89/54 61 27 10	Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
5	Gravis Gamepad	2,4	40 Mark	–	01 30/81 06 54	Preiswerter Klassiker, präzise Steuerung



Joysticks bis 100 Mark

Präzise: Microsoft SideWinder 3D Pro

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft SideWinder 3D Pro	1,7	90 Mark	–	0 18 05/67 22 55	Überragende Präzision, reichhaltig ausgestattet
2	CH F-16 Flightstick	1,9	80 Mark	–	0 21 31/96 51 11	Sehr ergonomisch, präzise Technik
3	Gravis Blackhawk	2,0	90 Mark	–	01 30/81 06 54	Ergonomische Grifform, Allroundtalent
4	Logitech Wingman Digital	2,2	80 Mark	–	0 69/92 03 21 66	Stabile Konstruktion, überragende Ergonomie
5	Gravis Analog Pro	2,3	50 Mark	–	01 30/81 06 54	Robuster Allrounder, preisgünstig



Joysticks über 100 Mark

Top-Flugknüppel für wenig Geld: CH F-16 Combatstick

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	CH F-16 Combatstick	1,7	130 Mark	–	0 21 31/96 51 11	Sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
2	Microsoft Force Feedback Pro	1,7	300 Mark	10/97	0 18 05/67 22 55	Force-Feedback-Technik
3	Thrustmaster F-16TQS	1,8	300 Mark	–	02 71/4 88 94 30	Hervorragende Verarbeitung, sehr präzise
4	Saitek X36	2,0	300 Mark	–	0 89/54 61 27 10	Programmierbare Flightstick-Throttle-Kombi
*	Thrustmaster Formula 1	1,7	250 Mark	12/97	02 71/4 88 94 30	Rundum gelungenes Toplenkrad

* außer Konkurrenz.

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das »PC Welt«-Testlabor.

Sie fragen – Experten antworten

TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine Email an tech@gamestar.de

3D-KARTEN

Vor kurzem kaufte ich mir eine Matrox m3D, die jedoch nur bis zu Auflösungen von 320 mal 240 Pixel funktioniert. Darüber hinaus erhalte ich die Fehlermeldung »Not enough Memory« oder »Z-Puffer konnte nicht initialisieren«. An RAM mangelt es doch nicht mit 32 MByte? Ist eine neue Grafikkarte fällig (ich habe eine Trident mit 1 MByte Bildspeicher)? Simon Papel

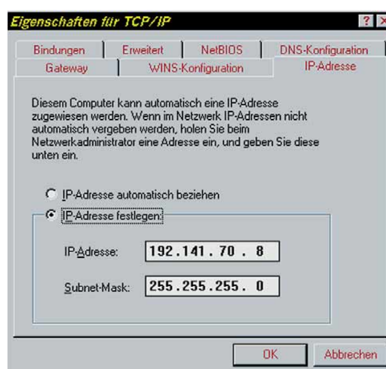
GameStar: 3D-Karten mit dem PowerVR-Chip wie die Matrox m3D haben im Gegensatz zu 3Dfx-Boards keinen eigenen Bildspeicher, sondern sind auf den der 2D-Karte angewiesen. Und mit 1 MByte sind bei 16 Bit Farbtiefe keine höheren Auflösungen als 320 mal 240 möglich. Abhilfe schafft hier in der Tat nur eine neue 2D-Karte, die es mit 4 MByte bereits ab zirka 150 Mark gibt. Damit schafft dann auch die m3D Auflösungen bis 1024 mal 768.



Um PowerVR-Spiele mit mehr als 320x240 Pixeln erleben zu können, ist eine 2D-Karte mit mindestens 2 MByte RAM nötig.

NETZWERK

Ich möchte gerne ids neueste Ballerorgie im lokalen Netzwerk spielen. Es wird ja kein IPX unterstützt, und das TCP/IP-Protokoll habe ich, wie in der Hilfedatei erklärt, installiert. Doch der Server wird nicht gefunden, eine Verbindung kommt nicht zustande. Was ist zu tun, damit es läuft?



Über die Systemsteuerung weisen Sie Ihrem PC eine feste IP-Adresse zu.

GameStar: Das Programm erwartet feste IP-Adressen. Sie haben jedoch anscheinend dynamische Adressen, die bei jedem Bootvorgang neu verteilt werden. Klicken Sie unter »Systemsteuerung/Netzwerk« doppelt auf das TCP/IP-Protokoll, und markieren Sie im Feld »IP-Adresse« die Option »IP-Adresse festlegen«. Hier nun eine IP eingeben, am besten eine, die nicht im Internet verwendet wird. Die Kombination 192.141.70.xx müßte zum Beispiel funktionieren, wobei xx eine beliebige Zahl ist, die auf jedem Rechner verschieden sein muß. Als Subnet-Mask anschließend 255.255.255.0 eintragen und den Rechner neu booten. Schon sollte das Netzwerkmatch möglich sein. Es muß nur noch die IP des Host-Rechners ins Adressbook eingetragen sein, damit alle PCs den Server auch finden.

HAUPTSPEICHER

Ich habe einen P200 MMX mit 64 MB RAM und Windows 95. Kann es sein, daß Windows nur 32 MB verwaltet und wenn ja, wie kann ich die restlichen 32 MByte ansprechen? Thomas Fritz

GameStar: Keine Angst, Windows 95 kann selbstverständlich die ganzen 64 MByte verwalten und noch einiges mehr an RAM. Allerdings – vielleicht rührt ja Ihre Befürchtung daher – können die Intel-Chipsätze TX und VX Hauptspeicher oberhalb von 64 MByte nicht cachen. Dummerweise nutzt die Speicherverwaltung HIMEM.SYS aber immer zuerst den obersten Speicherbereich. Das bedeutet: Wenn Sie einen PC mit einem dieser Chipsätze haben, wird der Rechner mit mehr als 64 MByte RAM deutlich langsamer.

3D-KARTEN

Bei Verwendung Ihres Benchmarks ist alles in Grautönen gehalten, außer den Sternen im Hintergrund. Ich habe eine Matrox Millennium der ersten Generation. Ist das bei dieser Karte normal? Dirk Borchert

GameStar: Die Matrox Millennium der ersten Generation kann zwar per Hardware 3D-Grafik beschleunigen, allerdings fehlt ihr dabei die Fähigkeit zum Texturemapping. Die grauen Flächen sind nackte Polygone, die durch Gouraud Shading verschiedene Grautöne erhalten und so etwas weicher und weniger eckig wirken sollen.

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

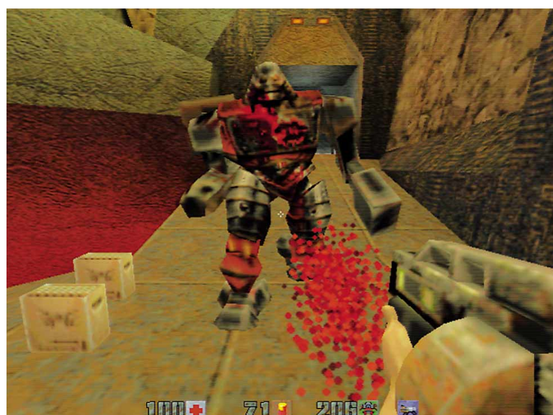
oder per Email an:

tech@gamestar.de

GameStar-Leser sagen ihre Meinung

Leserbriefe

Unser Indizierungs-Bericht hat viele Leser zu einer Meinungsäußerung veranlaßt, und auch der Raubkopier-Report blieb nicht unkommentiert.



Zum Thema Indizierung erreichten uns differenzierte Leserbriefe. Nicht wenige Leser halten Quake 2 für zu brutal.

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München

Email: brief@gamestar.de

Webseite:
www.gamestar.de

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »TECHtelmechtel« bzw. die Email-Adresse tech@gamestar.de

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch ältere Ausgaben nachbestellen.

Gequälte Quake-Jünger

Jetzt schreien sie wieder auf, die gequälten Seelen der Quake-Jünger. Man könnte meinen, die Christenverfolgung hätte wieder angefangen, nur weil ein 3D-Shooter auf den Index gesetzt worden ist. Daß ihr euch zum Fürsprecher gegen die Quake-2-Indizierung aufschwingt, kann ich nur als verlogen bezeichnen. Sagt doch einfach, daß ihr sauer seid, weil euch ein Geschäft durch die Lappen geht. Denn ein Heft mit Q2-Cover hätte sich wahrscheinlich viel besser verkauft. *Christian Kupfer*

GameStar Wir haben uns nicht gegen die Indizierung von Quake 2 ausgesprochen. Vielmehr haben wir dargestellt, daß bei Computerspielen offensichtlich ein anderes Bewertungsmaß angelegt wird als bei anderen Medien, zum Beispiel Fernsehen. Uns stört, daß wir nicht frei über Quake 2 berichten können, weil uns das als Werbung ausgelegt würde.

Auch für Erwachsene

Der entscheidende Grund, weshalb ich den GameStar kaufe, ist nicht etwa der attraktive Preis oder die gute Heftgestaltung. Vielmehr habe ich den Eindruck, daß GameStar auch für Erwachsene geschrieben ist. Besonders gefallen hat mir eure objektive und aufgeschlossene Haltung gegenüber gewissen Actionspielen. Ich kann nur hoffen, daß ihr euch auch weiterhin nicht von bestimmten Gremien und Institutionen einschüchtern laßt. Es ist absolut richtig, daß Quake 2 nicht in Kinderhände gehört. Es ist äußerst brutal und detailliert – aber auch technisch perfekt und macht mir eine Menge Spaß. Daß ich ein solches Spiel nicht meiner Tochter überlasse (die erfreut sich gerade an Jazz Jackrabbit), bedarf keiner Erklärung. Ich lasse mir mit meinen 30 Lenzen aber nicht vorschreiben, was ich zu spielen habe. *Renè Thiel*

Einfach überflüssig

Was euren Artikel »Banned in Germany« angeht: Ich selbst bin ein Fan guter 3D-Ballerspiele, mir gefällt die Horror- (Quake) oder Sciencefiction-Atmosphäre (Jedi Knight). Doch die eigenen Kräfte mit Monstern und anderen Gegnern zu messen, ist schon befriedigend genug. Mich nervt, daß das, was eigentlich Nebensache sein sollte, zur Hauptsache mutiert ist: Nicht nur zu wissen, daß das Monster gerade seinen letzten Atem aushaucht, sondern auch dessen Eingeweide durch die Bude fetzen zu sehen. Mir macht das zwar nichts aus, aber ich finde es einfach überflüssig! Ich denke, Leute wie John Carmack (id) sind zwar geniale Programmierer, doch das Designen eines Knallers wie Quake 2 reicht ihnen nicht aus; nein, er muß noch der blutigste sein. Ich käme auch mit weniger umherfliegenden Metzgerei-Produkten aus. *M. Weigelt*

GameStar Deine Meinung gibt es so auch in der Redaktion: Weshalb muß es in vielen 3D-Spielen immer mehr Blut sein, wenn doch eigentlich die Reflexe und die Spannung beim Vorkämpfen durch finstere Gänge im Vordergrund stehen? Ein Blick in unsere Action-Charts zeigt, daß dort Jedi Knight an erster Stelle thront. Auch da wird kräftig geballert, aber das Spiel ergeht sich nicht in übertriebenen Gewaltdarstellungen.

Komplettlösungen

Das einzig Schlechte an eurem Magazin ist, daß die Kompettlösungen manchmal nicht gut zu verstehen sind. Besonders schlecht fand ich die von Tomb Raider 2, da in der nur die wichtigsten Sachen abgedruckt waren. *Timo Handel*

GameStar Es tut uns leid, daß Dir die Komplettlösung von Tomb Raider 2 zu ungenau war. Wie denken andere Leser über das Thema? Sollen es künftig vor allem umfangreiche Lösungen sein, in denen jeder einzelne Schritt beschrieben wird – oder reichen eher kompakte Beschreibungen, die mehr Platz für weitere Komplettlösungen lassen?



Hamburg, im Januar 1998

Lieber GameStar-Leser, liebe GameStar-Leserin,

vielen Dank für Dein Interesse an unserem Produkt Sabre Ace : Konflikt über Korea.

Sabre Ace : Konflikt über Korea ist eine unkonventionelle Flugsimulation, die sich thematisch mit dem Korea-Krieg beschäftigt, der von 1950 bis 1953 das Interesse der Weltöffentlichkeit auf sich zog. Es wurde von der noch recht jungen Software-Firma Eagle Interactive entwickelt. Die meisten Mitglieder dieses US-amerikanischen Teams setzten sich bereits seit Jahren mit High-End-Flugsimulationen auseinander. Einer der 3D-Spezialisten hat sogar an einem Simulator des B-52 Stealth Bombers für das US-Militär mitgearbeitet. Dementsprechend realistisch fällt auch das erste PC-Projekt von Eagle Interactive aus.

Verwirrung um Produktinfo-Service: Das angepriesene Spiel bekam von uns die Wertung 39%.

Thema Raubkopien

In Bezug auf die Denkweise von Herrn Achilles (im Raubkopien-Interview in GameStar 3/98, S.200 – Anm. d. Red.) kann ich nur sagen, daß seine wirtschaftlichen Argumente völlig fehl am Platze sind. Was hat Nutzungsdauer von CDs jeglicher Art mit den Anreizen des Schwarzkopierens zu tun? Ich denke, daß der finanzielle Aspekt sehr wohl eine Rolle spielt. Es wäre sinnvoll, die Produktpreise zu senken und dadurch die Abnehmerzahl zu steigern. Das Ziel sollte es sein, die Softwarepreise etwa denen von Audio-CDs anzugleichen. Dann könnte man beruhigt sagen: Raubkopieren lohnt sich nicht. *(anonym)*

Ich kann Leute verstehen, die sich auf dem Schulhof Raubkopien besorgen. Wie soll man sich als 12jähriger pro Monat ein Spiel kaufen, das 100 Mark kostet? Ein Kompromiß wäre, Schüler/Studenten die Spiele billiger zu verkaufen, und den vollen Preis die Geldverdiener zahlen zu lassen. Bei den Schülerversionen könnte man an der Verpackung sparen, 'ne schwarz bedruckte Altpapierhülle tut's auch. *(anonym)*

Meiner Meinung nach ist die Softwareindustrie nicht ganz unschuldig. Viele Spiele werden mit erheblichen Fehlern auf den Markt gebracht. Diese werden dann elegant per Patch behoben, die man sich aus dem Internet oder von einer Cover-CD holen muß. Dazu kommt das »Melken« durch manche Firmen. Need for Speed 2 war gerade mal fünf Monate alt, da durfte man 30 Mark für ein 3Dfx-Update hinlegen. Bei vielen netzwerkgeeigneten Spielen benötigt jeder eine eigene CD, was den 8- oder 16-fachen Verkaufspreis ergibt. Da darf man sich nicht wundern, wenn man überlegt, 80 DM für ein Original oder 3 DM für einen CD-Rohling auszugeben. Ich würde mir bei günstigeren Preisen und vollendeten Produkten bestimmt mehr Originale kaufen. *(anonym)*

GameStar Eine Anmerkung vorweg: Normalerweise drucken wir keine anonymen Leserbriefe ab. Da uns jedoch die genannten Punkte besonders interessant erscheinen, haben wir eine Ausnahme gemacht. Was das Argument mit den multiplen Mehrspieler-CDs anbelangt: Einige Hersteller legen eine Multiplayer-only-CD bei, viele erlauben es, daß per »Spawn«-Installation mit einer CD zwei, drei oder noch mehr Leute im Netzwerk spielen. Bei aller verständlichen Kritik an den Softwarepreisen muß jedem Spielefan klar sein, daß sinkende Einnahmen für die Hersteller langfristig eine geringere Qualität ihrer Produkte nach sich ziehen können.

Wer hat recht?

Ich habe mir über euren Produktinfo-Service einen Brief von Virgin Interactive zu Sabre Ace schicken lassen. Der Inhalt dieses Briefs steht in einem so starken Widerspruch zu eurem Test, daß ich nicht mehr weiß, wem ich meinen Glauben schenken soll. Es heißt in diesem Brief unter anderem: »Die absolut authentische Steuerung vermittelt das Gefühl, tatsächlich in einer F-86 Sabre zu sitzen«. Ich bitte um Stellungnahme. *Bastian Eberding*

GameStar Erstens ist die Produktinformation ein Service der GameStar-Anzeigenabteilung, mit dem unsere Redaktion nichts zu tun hat. Zweitens bestimmt jeder Hersteller selbstverständlich selbst, was er Interessierten an Informationen zukommen läßt. Daß der Hersteller grundsätzlich seine Produkte loben wird, anstatt sie kritisch auseinanderzunehmen, ist sein gutes Recht und sollte niemanden verwundern.

Inserentenverzeichnis

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
Acclaim Entertainment GmbH	11	69	089/2366240	089/23662430	http://www.acclaim.de
AGFA Deutschland	13	43	0221/57170	0221/5717248	http://www.agfahome.com
ARI DATA CD GmbH	93	38	02154/94760	02154/947642	arilange@aol.com
ATI	21	71	089/665150	089/66515300	http://www.atitech.ca
Bachler Computersoftware	209	14	02871/183088	02871/18308631	keine Angabe
BMG Interactive	103	12	089/41360	089/4136700	http://www.bmg.de
BMM Ges. für moderne Medien	141	39	089/3840740	089/38407416	http://www.bmm-online.de
Bomico GmbH	16/17, 49	15, 58	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Call & Play	129	18	0281/952980	0281/9529810	http://www.online-spiele.com/callnplay
Compustore	109	72	08807/310	08807/8953	compust@t-online.de
ComputerProfis GmbH	69/70/71	19	06155/600606	06155/600616	http://www.keine Angabe
Computerwoche	193, 210				
Creative Labs GmbH	29	1	089/9928710	089/99287122	http://www.creativelabs.com
Cross Computersystems GmbH	81	54	0231/5311334	0231/5311333	keine Angabe
CUC Software Internatinal	143, 145	57	06103/99400	06103/994035	http://www.sierra.de
Data Becker GmbH	45, 59	47, 48	0211/933102	0211/318705	http://www.databecker.de
DVA Deutsche Verlagsanstalt	205	5	0711/26310	0711/2631292	keine Angabe
Diamand Multimedia	91	7	08151/2660	08151/21258	http://www.diamandmm.de
Eidos Interactive GmbH	40/41	63	040/8517150	040/85171570	http://www.eidosinteractive.com
ELSA	2. US	21	0241/6060	0241/6064099	http://www.elsa.de
Funsoft Holding GmbH	134/135	61	02131/9650	02131/965416	http://www.funsoft-online.com
Game it!	111	62	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
GT Interactive Software	131	4	040/4132770	040/42327799	http://www.gtinteractive.com
Heise GmbH Verlag	101	9	0511/53520	0511/5352151	http://www.heise.de
Herzog Telecom	167	67	0651/81020	0651/8102702	http://www.d1d2.de
IDG-World Expo	213	64	++1617/5341200	++6172622300	
Intermedia PC-Hotline	99	23	0190/880099		keine Angabe
Jazz Multimedia	89	6	++1408/7278900	++14087279092	http://www.jazzmm.com
Jöllenbeck GmbH	155	22	04287/125113	04287/125144	http://www.interact-europe.de
Koch Media GmbH	53, 79	53, 52	089/857950	089/85795160	http://www.kochmedia.com
Magix Entertainment GmbH	112	24	05741/310865	05741/310768	http://www.magix.net
Matrox Electronic	4.US	25	089/6144740	089/6149743	106332.1007@compuserve.com
Media Markt	15	36	0841/634555	0841/61995	http://www.media-saturn.com
Media Point	23	70	030/7947210	030/79472199	keine Angabe
Media Publishing	47	56	-	0711/96685613	http://www.media-publishing.com
Media World	37	26	089/98290276	089/98290277	http://www.media-worldamsn.com
Miekro Multimedien GmbH	199	50	0531/2446060	0531/2446095	keine Angabe
Miro	87	40	0531/31920	0531/319299	http://www.miro.de
MLC Hard- & Software	201	68	02841/94260	02841/942623	keine Angabe
Multimedia Soft	117	-	02421/28100	02421/281020	http://www.multimedia-soft.de
MVG	104	11	089/92340	089/9234300	http://www.cosmopolitan-net.de
Okay Soft	167	44	09674/1279	09674/1294	http://www.okaysoft.de
PC-WELT	120	-			
Pioneer	109	73	02154/9130	02154/913360	http://www.pioneer.de
Psygnosis Deutschland GmbH	33	10	069/6690120	069/66901212	http://www.psygnosis.de
Red Orb	137	55	0521/9665444	0521/9665449	http://www.microprose.com
Sega	73	13	040/229380	040/22938100	http://www.sega.com
SMM Software	35	59	06139/916916	06139/111	bestellung@smm.de
Softsale Lau & Zielke GmbH	127	41	05021/910416	05021/910403	keine Angabe
Software 2000	124/125	35	0190/572000	04521/800430	http://www.software2000.de
Software Com	99	66	02175/1508	02175/1509	http://www.software-com.de
Symantec Deutschland GmbH	25	27	02102/74530	02102/74922	http://www.symantec.com
TerraTec Electronic GmbH	151, 153	16, 17	02157/81790	02157/817922	http://www.terratec.de
TM-Thrustmaster	179	51	08161/871083	08161/871084	74437.1527@compuserve.com
TopWare	3.US	28	0621/48050	0621/4805200	http://www.topware.com
UD EDV	109	74	0227/1767370	0227/1767371	http://www.home.t-online.de/home/kidsoft.ud-edv
Westfalenhalle	211	45	0231/1204521	0231/1204880	keine Angabe
Westfalia Werk	119	46	0542/150	05242/15470	keine Angabe
Wial Versand	173	60	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
X-Plain Verlag	74	42	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de
Yamaha Europa	94	65	04101/303200	04101/303277	http://www.yamaha-europe.com

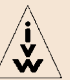
Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la)
(verantwortlich, Anschrift der Redaktion)
CvD/Textchef: Charles Glimm (cg)
Redaktion: Martin Deppe (md), Michael Galuschka (mg), Michael Schnelle (mic), Peter Steinlechner (ps), Heiko Häusler (hh), Trainee: Rüdiger Steidle (rs)
Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp
CD-ROM-Redaktion: Michael Schnelle
Programmierung und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (tsc) (freier Mitarbeiter)
Textredaktion: Dr. Birgit Johne (freie Mitarbeiterin)
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Magnus Kalkuhl (Online-Redaktion), Markus Krichel
Grafik und Layout: Anita Blockinger, Christoph Schulz
Layout-Entwurf und Titel: Helfer Grafik Design
Einsendungen: Für unverlangt eingesandte Beiträge sowie Hard- und Software wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung: Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benützt.
Anzeigenleitung: Uwe Kielmann
(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)
Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673),
Ursula Zimmermann (-671)
Anzeigenassistenz: Andrea Banko (-670)
Anzeigendispositionsleitung: Andreas Müller
Anzeigendisposition: Verena Schieder (-740), Fax (-619)
Digitale Druckvorlagen: Thomas Wilms (-604), Fax: (-619)
International Marketing Services: Anzeigenverkauf ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)
Anzeigenpreise: Für Produktanzeigen fordern Sie bitte unsere Mediaunterlagen an. (Zur Zeit ist die Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 1.7.1997 gültig)

Zahlungsmöglichkeiten: Bayerische Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto), BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800
Erfüllungsort, Gerichtsstand: München
Verlagsrepräsentanten für Anzeigen: Großbritannien: IDG Marketing Services Europe: Paul Shalet, Church House, 18 Church Street Staines, Middlesex TW18 4EP, Tel.: 00 44/17 84/21 02 10, Fax: 21 02 00.
Frankreich: IDG Communications S.A., Frédéric Bonin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedex 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: 00 33/1/49 04 79 00, Fax: 49 04 78 30.
USA, Osten: IDG Communications, Frank Cutitta, Charlotte Trim, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: 001/508/879 0700, Fax: 820 1639. **USA, Westen:** IDG Communications, Ginny Pohlman, Leslie Barner, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: 001/415/676 3000, Fax: 331 0881. **Hongkong:** IDG Communications, Kenson Tse, Suite 25A/25Fl, One Capital Place, 18 Luard Road, HK-Wanchai, Tel.: 0 08 52/25 27 93 38, Fax: 25 29 99 56. **Japan:** IDG Communications, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.2F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, 102 Tokio, Tel.: 00 81/3 32 22 64 65, Fax: 3 52 75 39 78. **Singapur:** IDG Communications, Sandra Teo, 80 Marine Parade Road, #13-09 Parkway Parade, Singapur 1544, Tel.: 00 65/3/45 83 83, Fax: 45 70 97.
Taiwan: IDG Communications, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Tel.: 0 08 86/2/5 01 95 01, Fax: 5 03 64 94.
Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243);
Vertriebsassistenz: Cary Buraty-Frey (-154)
Abonnement-Service: IDG Entertainment Verlag GmbH, Aboservice, dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166. Österreich: dsb Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/64 39 53; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, Postfach 245, CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/2 82 44-15, Fax: 071/2 82 44-25.
Leserservice: Ältere Ausgaben des GameStar erhalten Sie bei Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/20 24 02-22, Fax: 0 89/20 24 02-15
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 1615-705
Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching,
Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113
Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.

Abonnement-Bestellungen: Nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.
ISSN 0937-4906
Produktion: Heinz Zimmermann, leitend
Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf
Umschlag/Multicover®: Sebald Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg
CD-ROM: CDA, 98529 Albrechts und Osswald GmbH, 70771 Leinfelden-Echterdingen
Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH, Brabanter Str. 4, 80805 München,
Telefon: 0 89/3 60 86-0
Geschäftsführer: York von Heimburg
Verlagsleitung: Stephan Scherzer



Verkaufte Auflage (IVW Q 4/97) 201.730
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochtergesellschaft der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 285 Computerpublikationen in 80 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG Communications.
Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.
Vorstand: K. Arnot, Jim Casella, Y. v. Heimburg, R. P. Rauchfuss
Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel. 089/3 60 86-660 Fax 089/3 60 86-652
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/3 60 86-670 · Fax 089/3 60 86-672
Hier können Sie GameStar abonnieren:
dsb, Tel. 07132/9 59-210 · Fax 07132/9 59-166
Oder per Email: idg@dsb.net

Die (Vor-) Letzte



Würden Sie diesen fünf hübschen Mädels eine CD abkaufen?

It's a Spice-World

Die bewegteste Diskussion auf dem GameStar-Pinboard drehte sich im Februar nicht etwa um 3D-Shooter oder die Tips&Tricks-Seite, die vorübergehend »hing«, sondern – um die Spice Girls. Mick outete sich, nicht zum ersten Mal übrigens, als Blümchen-Fan, Charles bekannte sich zu seiner Vorliebe für dralle Rothaarige, und die Leser-Vorschläge gipfelten in der Idee, die nächste GameStar-TV-Folge als Musical abzudrehen. Daß Martin derzeit Gesangsunterricht nimmt und Peter neuerdings mit einem Make-up-Köfferchen zu Presseterminen erscheint, sind allerdings nichts als bösartige Gerüchte.

Karrierewechsel



Ein hoffnungsfroher Manager für unsere SpiceStar-Truppe hat sich auch schon beworben. Ob Mickey Langer vielleicht mehr als nur 9 ¹/₂ Wochen durchhält?

Fundsachen

Mußten Sie in letzter Zeit über irgendwas herzlich lachen? Glauben Sie, daß 200.000 andere Leser auch drüber lachen können? Dann her damit! Lustige Schnipsel, unfreiwillig komische Übersetzungsversuche, brandneue Witze - Einsendungen, die uns zum Kichern bringen, veröffentlichen wir auf dieser Seite.

Warten wir's ab

Der Frühling meldet sich diesmal vor seinem üblichen Termin – Sie dürfen dreimal raten, was sich dafür verspätet. **Baldur's Gate** wäre eine richtige Antwort, **Anno 1602** auch, **StarCraft** würde einen Punkt im »was wurde zum 10. Mal verschoben«-Quiz bringen, und **Deathtrap Dungeon** ist wieder nicht aus seinem Keller gekrochen. Den Vogel schießt **Heart of Darkness** ab, das es inzwischen auf satte drei Jahre Nachzüglerdasein bringt.

Ein solches Schicksal wollte Gametek dem **Battlecruiser 3000** zumindest in Europa ersparen. Doch das brachte erst recht eine tragikomische Wendung: Dem Entwickler quasi halbfertig von der Festplatte gerissen, wurde das Spiel zum Flop. Inzwischen steht es für doch-noch-Interessierte kostenlos im Internet. Überhaupt, Vorsicht vor Ankündigungen mit »3000« im Namen. Nehmen wir **Sim City 3000**. Die neueste Version des Aufbau-Giganten wird nun doch wieder im gewohnten 2D/3D-Look auftreten. Die neue 3D-Engine ist »in schön« wohl einfach nicht rechtzeitig hinzukriegen. Vielleicht läßt sich daraus ja eine Formel ableiten, die uns sagt, wann wir mit einem neuen Spiel wirklich rechnen können.



Pünktlichkeits-Opfer: Battlecruiser 3000.

Also: 3.000 geteilt durch 300 (Arbeitstage/Jahr) durch 2 plus 3 (D) ergibt 2 Jahre Verspätung für **Sim City**. C (röm. Zahlzeichen für 100) & C * 3 macht rund 2 Jahre Verspätung für **Command & Conquer**. Wenn ich in den Satz meiner 3. Tasse Kaffe schaue, dann erscheinen da ungefähr 2 Jahre Verspätung für **Deathtrap Dungeon**. Aha, ich glaub, ich hab die Lösung: Neue Spiele werden ab sofort erst angekündigt, wenn sie schon mindestens zwei Jahre in der Entwicklung sind. Dann kommt alles schön pünktlich raus, die Spieler ärgern sich nicht mehr übers Warten, Warten, Warten ... aber halt mal! Worüber lästern wir denn dann in Zukunft ab? CG

Im nächsten GameStar

Wenn der April seine Regenfluten entlädt, können Sie im Trockenen GameStar lesen.





Anno 1602 & StarCraft

Nach letztem Detail-Tuning steht **Anno 1602** kurz vor seiner Vollendung. Den Test der kernigen Mischung aus Aufbau, Handel und Echtzeit-Strategie lesen Sie im nächsten GameStar. Außerdem haben wir bezüglich **StarCraft** wenige Minuten vor Heftende mit dem Hersteller telefoniert – und der versprach uns »definitiv« ein Testmuster »in den nächsten drei Wochen«. Wenn das stimmt und auch bald gemastert wird, sollten Sie **StarCraft** bis Anfang April in den Läden finden.

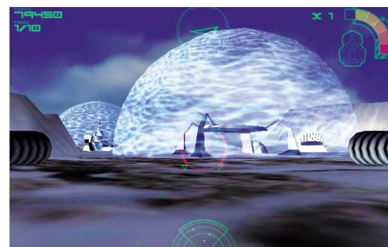
Dune 2000

Der Vater der Echtzeit-Strategie kehrt im generalüberholten SVGA-Gewand zurück: Atreides, Ordos und Harkonnen kloppen sich um den Wüstenplaneten. Wahrscheinlich bringen wir schon nächste Ausgabe einen Test von **Dune 2000**. Zudem planen wir einen Bericht über ein weiteres brandheißes Westwood-Spiel ...



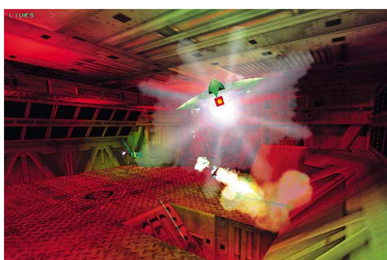
Incoming

Motivierendes Ballern bis zum Geht-nichtmehr erwartet Sie nächsten Monat im furiosen 3D-Actionspektakel **Incoming**. Wie sich der explosive Specialeffects-Reigen in zahlreichen Vehikeln gegen böse Alien-Invasoren spielt, meldet der GameStar-Testbericht direkt von den außerirdischen Frontlinien.



Forsaken

Mit Grafik vom Feinsten soll es **Forsaken** der 3D-Konkurrenz zeigen. Butterweiche Animationen und fantastische Lichteffekte sind die Stärken des Programms. Wir werden herausfinden, ob auch genügend Spielwitz dahintersteckt.



Internet für Spieler

Mittlerweile gibt's hierzulande immer mehr Rechner mit Internet-Anschluß, die Telefontarife scheinen zu sinken – Aufbruchstimmung für **Online-Spiele**? Unser Schwerpunkt sagt Ihnen alles über Modem-Technik und preiswertes Surfen.



Und zusätzlich...

... erwarten Sie in GameStar 5/98 wieder aktuelle Previews, kritische Tests und verständliche Tips&Tricks.

GameStar CD-ROM

Auf unsere CD packen wir im nächsten Monat wieder die besten spielbaren Demos, spannende Spiele-Videos und natürlich Raumschiff GameStar, Folge 8. Dazu als Service für Sie viele Treiber, Patches, Utilities und Tools.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.